2150F

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Manuel des Joueurs

Supplément de Règles

Le Manuel Complet du Druide





Le Manuel Complet du Druide

par David Pulver



Table des matières





Introduction

Tableaux :

Crédits

Conception : David Pulver
Révision : Sue Weinlein
Nouvelles illustrations noir et blanc : Jeff easley
Illustrations couleur : Larry Elmore, Keith Parkinson, Allan Pollack
Composition : Angelika Lokotz
Production : Paul Hanchette
Remerciements particuliers : Peter Donald, Chris Murray, Bruce Norman et Tim Pulver
Traduction : Antoine Langer
Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Hexagonal
Supervision finale : Henri Balczesak

U.S.A, CANADA, ASIE, PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933



SIÈGE EUROPÉEN
Wizards of the Coast, Belgique
B.P. 34
2300 Turnhout
Belgique
+32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http://www.tsrinc.com

Mystérieux gardien d'un bois sacré... sage conseiller des monarques... astucieux possesseur de bien des formes... ami des animaux... redoutable défenseur d'une nature préservée : tel est, entre autres, le druide d'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.

Bien que les prêtres des tribus celtes d'Europe occidentale se désignaient par le nom de druides à l'époque romaine, les druides de AD&D ne sont pas des prêtres celtiques, et ne pratiquent pas ces rituels sanglants qui rendirent les anciens druides infâmes aux yeux de Rome. Ce sont plutôt des êtres proches des personnages du romantisme victorien et de la fantaisie moderne, des sortes de Merlin qui vénèrent la Nature et ont un certain pouvoir sur les plantes, les animaux, le climat et les éléments.

Ce livre a pour but de mettre en lumière les nombreux talents des druides, et de montrer comment un druide, pourtant neutre et "non-aligné", peut partir à l'aventure en compagnie d'un groupe de personnages majoritairement bons. Il dévoile également les activités d'un druide entre deux aventures, et explique comment il peut devenir le centre d'une campagne aussi originale que passionnante.

Le Manuel Complet du Druide vous propose de nombreuses options pour compléter la définition de la classe de druide du *Manuel des Joueurs*, comme par exemple la description de druides provenant de régions non boisées. Il introduit également de nombreux profils spécialisés de druide. Vous y trouverez aussi de nouveaux sorts et objets magiques, ainsi que les règles concernant le bois sacré du druide.

À noter, pour ceux qui utilisent ce livre avec l'édition originelle de AD&D, que les références aux pages correspondent à la nouvelle édition du *Manuel des Joueurs* (*MdJ* réf. 2159F) et du *Guide du Maître* (*GdM* réf. 2160F) de AD&D. La classe originelle de druide apparait ici en annexe, certains éléments étant issus du manuel de référence du livre *Unearthed Arcana* de l'édition originelle.

CHAPITRE 1
Les personnages de druide



Le druide de la tradition est le gardien des forêts. Toutefois, la nature est vaste et riche ; de sorte que les druides décrits dans ce livre peuvent consacrer leur existence à protéger la jungle ou la forêt vierge, la toundra arctique, ou même les Profondeurs souterraines. C'est pourquoi vous trouverez plusieurs catégories distinctes de druides présentées ici, chacune étant, au fond, une nouvelle sous-classe élaborée à partir de la classe originelle de druide. Si vous êtes joueur, choisissez votre catégorie druidique juste après avoir décidé de jouer un druide.

L'organisation des druides

Le druide de base, celui qui est décrit dans le *MdJ*, est appelé ici "druide des forêts". Les noms des autres catégories de druide reflètent leur spécialité géographique : druides arctiques, druides du désert, et ainsi de suite.

Les membres des différentes branches de l'ordre druidique ont tous le même alignement — neutre strict — et vénèrent tous la nature. Ils ont en commun un certain nombre de valeurs morales, et doivent allégeance, au moins nominalement, au Grand Druide du monde. Mais, à l'image de l'infinie diversité de la nature, chaque branche se distingue des autres dans les détails et dans l'approche de sa mission. Les pouvoirs et les sorts que la nature juge appropriés et qu'elle accorde à un druide dans une région donnée, ne conviennent souvent pas à un druide vivant sous des cieux et dans une région autres.

Par exemple, si le druide des forêts décrit dans le *MdJ* bénéficie d'un accès privilégié à la sphère végétale des sorts de prêtre, la branche des druides du désert n'a qu'un accès limité à cette sphère, ce qui reflète la plus grande rareté de la vie végétale dans le désert. De même, le talent que possède le druide des forêts pour traverser une épaisse végétation est très utile dans les bois, mais nettement moins pour un druide du désert. En contrepartie, la branche des druides du désert a reçu d'autres pouvoirs leur permettant de survivre dans des contrées arides.



Il existe certaines rivalités entre les différentes branches de druides. Sur la plupart des mondes, le druide des forêts appartient à la branche dominante. Mais sur certains mondes (se trouvant, par exemple, en pleine période glaciaire), le pouvoir dominant peut être détenu par une autre branche. Pour plus d'informations sur les rivalités entre les différentes branches, reportez-vous au chapitre 3 : L'ordre druidique.

Le Maître de Donjon peut restreindre certaines branches aux seuls personnages-non-joueurs (PNJ), ou même les interdire afin de préserver la cohérence de sa campagne. Par exemple, le Maître de Donjon (MD) pourrait décider que les druides gris des Profondeurs feraient d'excellents adversaires face à ses personnages. Un personnage-joueur druide gris pourrait atténuer l'impact d'une rencontre hostile avec des druides gris ennemis ; le MD peut donc interdire aux joueurs de choisir cette branche particulière. Plus tard au cours de la campagne, une fois passée la rencontre avec les druides gris, le MD pourra autoriser cette branche aux joueurs.

De même, certaines catégories de druides peuvent simplement ne pas paraître très logiques ou très utiles dans certaines campagnes. Un MD avisé ferait bien de décourager ses joueurs d'opter pour un druide de la branche arctique dans une campagne située en pleine jungle…

Caractéristiques fondamentales du druide

Certaines caractéristiques et limitations s'appliquent à toutes les branches de l'ordre druidique. Les paragraphes qui suivent décrivent avec plus de détail les règles concernant les druides du *MdJ* (p. 51-54).

Alignement et éthique

Tous les druides ont le même alignement et partagent un même principe de vie : la consécration à la protection de la nature, ainsi qu'au maintien des cycles naturels et d'un certain équilibre entre le bien et le mal (*MdJ*, p. 52/65). Pour en savoir plus sur l'alignement neutre et les croyances des druides, reportez-vous au chapitre 4 : "Comment jouer un druide".

Expérience et dés de vie

Tous les druides doivent utiliser la colonne "druide" du tableau 23 : "Niveaux d'expérience des prêtres" (*MdJ*, p. 47). Les druides, comme les autres types de prêtres, utilisent des dés de vie (DV) à huit faces, et gagnent un dé par niveau supplémentaire entre le premier et le neuvième niveau. Après quoi, les druides reçoivent 2 points de vie supplémentaires par niveau, mais n'ont aucun bonus dû à une Constitution élevée.

Compétences et croisements

Les druides développent leurs compétences exactement comme tous les autres prêtres (*MdJ*, p. 71), avec au départ deux compétences martiales et quatre diverses.

Il est vivement recommandé que vous, en tant que joueur, utilisiez les compétences diverses optionnelles lors de la création d'un personnage de druide à l'aide de ce livre. Les diverses branches de druides (et les profils de druide décrits plus loin) s'appuient largement sur le système des compétences diverses pour se différencier entre elles.

À noter que les compétences diverses des druides proviennent de trois groupes : le groupe général, celui des prêtres, et celui des guerriers. Les druides ont accès au groupe de compétence des guerriers (alors que bien d'autres types de prêtres ne l'ont pas), et ce en raison des nombreuses compétences associées à la nature et à l'extérieur dont ont besoin les druides pour agir en plein air.

Argent et équipement

Les druides débutent avec 3d6 x 10 po, qu'ils peuvent employer à acquérir leur équipement. Tout cet argent, à l'exception de quelques pièces (moins d'une po), doit avoir été dépensé avant que le jeu ne commence.

Si vous vous servez des règles optionnelles concernant les profils de druides décrites plus loin dans ce livre, l'argent initial et l'équipement autorisé peuvent varier en fonction du profil retenu.

Objets magiques

Les druides peuvent utiliser tous les objets magiques normalement autorisés aux prêtres, à l'exception des objets écrits (livres et parchemins), et



des types d'armes et d'armures qui leur sont interdits en temps normal. (Armes et armures autorisées aux membres de chaque branche et de chaque profil peuvent varier, mais elles restent similaires à celles qui sont permises aux druides dans le *MdJ*).

Ainsi, si un druide trouve une cotte de maille magique, il ne pourra pas la porter, puisque les druides ne doivent pas utiliser d'armure métallique. De même, un druide ne pourra pas se servir d'une masse magique, cette arme ne figurant pas parmi celles auxquelles il a droit.

Le langage secret

Tous les druides savent parler un langage secret, en plus des autres langues qu'ils connaissent. Si vous avez adopté le système optionnel de compétences, sachez que ce langage secret ne nécessite pas la dépense d'une unité de compétence.

> Les racines du langage secret des druides remontent au cœur de la tradition britannique. Une langue, le thari, dérivé de racines celtiques, était apparemment utilisée comme langage secret dans les Îles Britanniques par un petit nombre de voyageurs itinérants, comme les bohémiens et les bardes. Elle fut par la suite adoptée par certains clans de gitans en plus du romani, leur propre langage codé. Il se peut que le thari date d'avant le Haut Moyen-Âge, et certains affirment encore le parler couramment aujourd'hui. Certains scientifiques, qui cherchent à remonter aux racines du thari pour démontrer son origine distincte du gaélique, relient cette origine aux guildes d'artisans celtiques ainsi qu'aux druides d'autrefois. Si le MD veut donner un nom au langage secret des druides, le thari semble être un bon choix, historiquement cohérent.

Les druides peuvent se servir de ce langage secret non seulement pour se donner des mots de passe, mais aussi pour dérouter et tromper des oreilles indiscrètes non druidiques. C'est un instrument idéal pour parler de la nature : un druide n'a, par exemple, besoin que d'un seul mot pour dire "une forêt de pins touffue et très ancienne".

Ce langage secret a un vocabulaire spécialisé et précis qui se limite à tout ce qui a trait à la nature et aux événements naturels ; en dehors de cela, il est très rudimentaire. Un druide peut employer ce langage pour parler de la santé d'une personne, d'un animal, ou d'une plante ; discuter du temps ; ou donner des indications de direction très précises en extérieur. Ce langage permet également de décrire des sorts, des cérémonies, des pouvoirs druidiques, ainsi que toute créature naturelle ou surnaturelle connue par les druides. En revanche, il ne contient pas de mot correspondant à des émotions humaines complexes, à la plupart des outils ou artefacts (hormis ceux qui servent à la chasse, l'agriculture et la pêche), ou aux armes et armures (à part celles qu'utilisent les druides). De même, le langage contient peu de mots pour désigner les concepts spécifiques aux êtres pensants, tels que la propriété, la justice, le vol, ou la guerre. Les distinctions temporelles sont floues dans cette langue secrète ; en général, les notions exprimées par le druide valent pour le temps présent ou ont une valeur absolue.

Enfin, le langage secret des druides est une langue purement orale. Il existe quelques runes ou signes (pour indiquer un danger, de l'eau potable, un chemin sûr, etc.) qui servent à marquer un chemin ou à laisser un message, mais il est impossible de communiquer de véritables phrases ou des idées complexes par écrit avec ce langage.

Voici un exemple de fonctionnement de ce langage secret dans la pratique. Supposons que deux druides soient en train de discuter d'un objet magique et souhaitent le faire entièrement en langage secret, sans un seul mot d'aucun autre langage. L'un des druides voudrait dire :

> Cette épée longue magique fut offerte à Melinda, épouse du roi Rupert, par le magicien de la cour de Rupert, Drufus. Le mage lui donna le pouvoir de lancer des éclairs. Mais le roi Rupert devint alors jaloux de Melinda. Il la fit exécuter, et s'empara de sa lame. À la mort de Rupert, l'épée fut enterrée dans les oubliettes situées sous son château.

En langage secret, l'histoire donnerait à peu près ceci :

> Ce cimeterre magique était destiné à la Grande Femme Dorée, compagne du Meneur



d'Hommes, de la part du Détenteur de Magie du Val des Aigles Blancs. Il y mit le pouvoir d'*appel de la foudre*. Mais le Meneur d'Hommes le désirait. Il tua la Grande Femme Dorée et s'en empara. Il mourut. Le cimeterre fut placé dans la caverne située sous sa grande antre humaine de pierre.

Vous voyez la différence ? Il n'y a pas de mot pour *épée longue*, de sorte que notre druide a employé "cimeterre" à la place (toutes les armes druidiques ont un mot qui leur correspond). L'idée de *cadeau* est rendue en des termes plus simplistes. De plus, le concept de nom n'a pas sa place dans ce langage tourné vers la nature ; les personnes et les créatures sont désignées par leurs caractéristiques physiques, leur statut ou leur lieu d'origine.

Magicien se transforme en un terme plus général, "détenteur de magie". *Éclair*, un phénomène naturel, possède son équivalent en langage secret. Mais ce langage ne peut pas traduire une émotion humaine comme la *jalousie* de Rupert, ce qui oblige le druide à employer des termes moins précis. De même, la langue ne connaît pas *exécution* ou *meurtre*, le druide a donc utilisé le terme plus vague de "tuer". Enfin, il n'y a aucun mot druidique pour *oubliette* ou *château*, ce qui a poussé le druide à leur substituer d'autres tournures — "la caverne sous sa grande antre humaine de pierre" — afin d'exprimer la même image. Naturellement, si un druide ne craint pas d'être entendu, il peut mêler des mots normaux au langage secret dans une même phrase.

Ce langage secret aide à maintenir entier l'ordre mondial des druides. Des druides de branches ou de cercles différents (voir chapitre 3 : "L'ordre druidique") parlent tous le même langage secret. Ils peuvent néanmoins avoir développé leur propre accent ou leur dialecte régional. Cela peut d'ailleurs permettre à un auditeur d'identifier la région de provenance du druide, ou de lui donner un indice concernant la branche à laquelle appartient l'orateur.

Dans une campagne de SPELLJAMMER ou de PLANESCAPE, ainsi que grâce à certains sorts ou objets magiques, des druides de différents mondes peuvent se rencontrer. C'est au MD de décider si leurs langages secrets se ressemblent suffisamment ou non pour leur permettre de communiquer.

Enfin, le langage secret du druide, bien que tout à fait particulier, n'a rien de surnaturel — en théorie, d'autres pourraient l'apprendre. Cependant, vu que cette langue fournit aux druides leurs mots de passe ou phrases codées, ils *refuseront* tout simplement de l'enseigner à des non-druides. Le grand druide de la région punirait tous ceux qui enfreindraient cette tradition.

Changement de forme

Les personnages de presque toutes les branches de druide (décrites plus loin dans ce chapitre) peuvent changer de forme et adopter celle de plusieurs animaux lorsqu'ils atteignent le 7ᵉ niveau. Voici quelques considérations générales sur ce pouvoir ; pour en savoir plus, consultez la description des pouvoirs spécifiques à chaque branche.

Normalement, un druide ne peut prendre qu'un nombre limité de formes chaque jour, selon sa branche ; le choix d'une branche donnée restreint généralement les types de formes que peut prendre le druide.

Le changement de forme prend un round, pendant lequel le druide ne peut entreprendre aucune autre action. Il peut ensuite rester sous sa nouvelle forme aussi longtemps qu'il le souhaite — la durée d'une forme ne prend fin que lorsque le druide retourne à sa condition normale ou en change à nouveau. Un druide peut passer d'une forme à une autre directement, sans avoir à repasser par son aspect humain.

En changeant de forme, le druide se guérit de 10 à 60% (1d6 x 10) de toutes ses blessures (arrondir vers le bas). Par exemple, un druide qui a encaissé 15 points de dégâts tire un 3 sur un d6. Il regagne donc 30% x 15 pv, soit 4,5 pv, ce qui lui fait 4 pv une fois ce chiffre arrondi.

La taille de la forme qu'un druide peut prendre va de celle d'un crapaud ou d'un petit oiseau, à celle d'un ours noir. Sauf mention contraire, le druide ne peut prendre que la forme d'un animal ordinaire (du monde réel) aux proportions normales. Sous forme animale, le druide prend tous les traits physiques de la bête choisie — vitesse de déplacement, caractéristiques, classe d'armure (CA), nombre d'attaques et dégâts par attaque. Le druide conserve ses propres points de vie et ses jets de sauvegarde.

Les vêtements du druide, ainsi qu'un objet tenu dans chaque main, se fondent également dans sa



nouvelle forme. Ils réapparaissent lorsque le druide revient à sa condition normale. En général, un druide sous forme animale ne peut pas se servir de ces objets, mais dans une campagne particulièrement difficile, le MD peut autoriser le fonctionnement normal d'objets de protection, comme un *anneau de protection*.

Un druide métamorphosé irradie une forte magie d'altération.

Repousser les morts-vivants

Aucun druide n'a reçu le pouvoir de repousser les morts-vivants. Ces créatures ne font pas partie du monde des vivants — le seul monde qui intéresse les druides — de sorte que les membres de cette classe n'ont aucun contrôle sur eux.

Les druides de haut niveau

L'organisation mondiale des druides n'admet l'existence que d'un nombre limité de druides de niveau 12 et plus. Ces derniers se voient accorder des titres, des serviteurs et des responsabilités en conséquence. Un druide qui a acquis suffisamment d'expérience pour atteindre le 12e niveau ne peut y accéder véritablement que s'il existe une place vacante au sein de l'Ordre, faute de quoi il doit conquérir la place d'un autre druide en lui lançant un défi (voir chapitre 3 : "L'ordre druidique").

Il n'existe qu'un seul druide de niveau 15 dans chaque monde de campagne : c'est le Haut Druide, qui préside à tous les druides du monde. Le Haut Druide peut provenir de n'importe quelle branche, même si sur la plupart des mondes cette position exige un membre de la catégorie souvent dominante des druides des forêts. Lorsqu'un Haut Druide se retire et continue à gagner de l'expérience, il peut alors devenir druide hiérophante, quel que soit le nombre d'autres druides du même niveau dans le monde.

Les règles concernant les druides de niveau 12 et plus décrites dans le *MdJ* pages 53-54 s'appliquent à toutes les branches de druides. Pour plus de détails sur la hiérarchie des druides et les responsabilités particulières des personnages de haut niveau, référez-vous au chapitre 3 : "L'ordre druidique".

Les branches druidiques

Chaque branche de l'ordre druidique opère, dans la pratique, comme une classe distincte de prêtres obéissant aux règles générales des druides. Voici comment vont être décrites les caractéristiques de chaque branche dans les pages qui suivent.

Caractéristiques minimales requises. Les minima requis pour les druides de 12 en Sagesse et de 15 en Charisme, ou des scores légèrement modifiés, servent de scores minimaux nécessaires pour qu'un personnage puisse choisir une branche donnée.

Races autorisées. Les druides ordinaires (des forêts) sont le plus souvent des humains ou des demi-elfes, mais des membres de certaines autres races ont eux aussi accès à certaines branches druidiques (on trouvera le détail de ces options dans le *Manuel Complet des Humanoïdes*). Un chiffre entre parenthèses indique le niveau maximal qu'un tel personnage peut normalement atteindre ; il ne pourra accéder à des niveaux supérieurs que s'il possède des scores de caractéristiques élevés, ainsi qu'il est expliqué dans le *GdM*, p. 22-23.

Armures et armes autorisées. La plupart des druides se servent d'une armure naturelle (en cuir) et d'un bouclier de bois. Les autres armures, en particulier celles qui sont métalliques, sont interdites aux druides.

La plupart des armes permises aux druides d'une branche particulière sont proches des outils que l'on utilise pour l'élevage, la chasse ou l'agriculture, ou possèdent une signification symbolique aux yeux des druides. Par exemple, le cimeterre courbe et le khopesh représentent à la fois la faucille utilisée pour les récoltes, et le croissant de lune, qui symbolise la naissance, la mort et la renaissance dans le cycle de la nature.

Le druide ordinaire peut manier les armes suivantes : le gourdin, la faucille, les fléchettes, l'épieu, la dague, le cimeterre, la fronde et le bâton (en option : la faux).

L'emploi d'armes et d'outils métalliques ne comporte en général pas de restriction, mais ces armes ne sont pas forcément toujours disponibles, notamment dans des régions comme la toundra arctique. Des matières non métalliques peuvent faire des armes efficaces, avec les modifications suivantes (par rapport aux mêmes objets en métal) :



Le *Manuel Complet des Humanoïdes* propose quatre nouvelles races pouvant donner des PJ druides : les alaghes, les centaures, les saurials et les dames des cygnes. D'autres non-humains peuvent devenir druides, au gré du MD, à condition de bien définir ces personnages avec précision, en s'inspirant des règles du *Manuel Complet des Humanoïdes*. Parmi ces races possibles, il y a :

Les dryades. La dryade est assez timide, et ne peut guère s'éloigner beaucoup de son arbre natal. Des circonstances particulières peuvent cependant pousser un PJ dryade à devenir druide et à voyager dans une grande forêt, en utilisant des objets magiques qui la relient à son arbre natal, mais il reste peu probable qu'une dryade puisse progresser au-delà du 4e niveau. Dans son n° 109 ("Hooves and Green Hair"), DRAGON Magazine (version américaine) suggère que des demi-dryades (nées de l'union d'un mâle humain et d'une dryade) pourraient atteindre le 7e niveau. Les dryades et les demi-dryades deviennent toujours des druides des forêts.

Les elfes. Le guide de l'édition originale de AD&D, *Unearthed Arcana*, autorisait les elfes à devenir druides. Seuls les elfes sylvestres peuvent accéder au savoir druidique, peut-être dans des endroits isolés comme un archipel inconnu, ou sur d'autres mondes. Un druide elfe sylvestre peut aller jusqu'au 12e niveau (comme les clercs ordinaires), et peut choisir le profil d'herboriste qui est décrit dans le *Manuel Complet des Elfes* (pp. 83-84). Un elfe opte toujours pour la catégorie de druide des forêts. Si les joueurs sont intéressés, ils peuvent développer un profil de prêtre proche du druide pour un elfe, comme le soigne-feuille des petites-gens. Un drow ne peut pas devenir druide, en revanche un demi-drow (comme un demi-elfe) le peut ; ce dernier sera presque toujours un druide gris.

Les races de géants. Les firbolgs et les voadkyns, décrits dans le *Manuel Complet des Humanoïdes*, peuvent engendrer des druides des forêts dans certaines contrées isolées d'une campagne. Ils peuvent aller jusqu'au 7e niveau. Là encore, les joueurs peuvent imaginer un profil de prêtre proche du druide pour cette race.

Les petites-gens. L'édition originale de AD&D permettait à un druide PNJ petit-homme d'aller jusqu'au 6e niveau ; *Unearthed Arcana* autorisait des PJ druides petites-gens à aller plus loin. Dans le *Manuel Complet des Gnomes et des Petites-Gens* de la seconde édition de AD&D (pp. 118-119), les prêtres petites-gens peuvent acquérir le profil de soigne-feuille, qui ressemble fortement à la classe de druide. Les prêtres soigne-feuille sont normalement limités au 8e niveau. Si un petit-homme devient druide, il sera lui aussi limité au 8e niveau, et choisira de préférence d'être druide des forêt ou des plaines.

Les hommes-lézards. Il peut y avoir des druides au sein d'un groupe d'hommes-lézards civilisés vivant dans un monde de SPELLJAMMER. Même si certains hommes-lézards à bord du vaisseau *Spelljammer* (voir la boîte *The Legend of Spelljammer*, en anglais uniquement) ont pu devenir des prêtres de haut niveau, il est peu probable qu'un druide homme-lézard puisse dépasser le 7e niveau. Ces créatures deviennent druides de la jungle ou des marais.

Les satyres. En général, les satyres cherchent surtout à s'amuser et ne sont guère attirés par les aspects austères de la vie d'un druide. Un PJ druide satyre ne devrait pas dépasser le 4e niveau. Un article du n° 109 de DRAGON Magazine (édition américaine), "Hooves and Green Hair", autorisait les demi-satyres (nés du croisement d'une femme humaine et d'un satyre) à aller jusqu'au 6e niveau, ou même plus loin. Les satyres et les demi-satyres appartiennent toujours à la branche sylvestre des druides.

Os : 30% du coût ; 50% du poids ; -1 aux dégâts, -1 au jet d'attaque.

Pierre : 50% du coût ; 75% du poids ; -1 aux dégâts, -2 au jet d'attaque.

Bois : 10% du coût ; 50% du poids ; -2 aux dégâts, -3 au jet d'attaque.

La modification des dégâts réduit les dégâts infligés normalement par l'arme, avec un minimum d'un point de dégât. Celle qui affecte le jet d'attaque ne s'applique pas aux projectiles, dans la mesure où ce jet d'attaque reflète l'acuité à viser du personnage et ne dépend pas du matériau utilisé pour fabriquer



l'arme. En revanche, la modification des dégâts s'applique aussi aux projectiles.

Les armes enchantées non métalliques doivent elles aussi tenir compte du malus ; ainsi, une *dague en os +1* a exactement les mêmes effets qu'une dague d'acier normale.

Chaque fois qu'une arme non métallique inflige le maximum des dégâts possible au combat, elle a 1 chance sur 20 de se briser et de devenir inutile (le MD jette un d20).

Compétences martiales et diverses. Un druide d'une branche donnée doit avoir certaines compétences, qui sont indispensables pour cette branche. Les compétences recommandées ne sont que de fortes suggestions.

Si le MD autorise l'utilisation optionnelle des profils décrits dans le chapitre suivant, ne choisissez les compétences de votre druide qu'une fois que vous, le joueur, aurez choisi votre profil, dans la mesure où certaines compétences sont obligatoires pour chaque profil.

Si le MD préfère les talents secondaires aux compétences diverses, choisissez des talents appropriés à partir du tableau 36 du *MdJ*, p. 75.

La faux est une arme qui peut être maniée par les druides de la plupart des branches. Elle se compose d'une longue lame courbe, dont seul le tranchant intérieur est aiguisé, et qui est fixée à un manche de 1 m 50 à 1 m 80 de long.

Cet instrument de moisson, utilisé à la base pour faucher les blés, coûte 5 po et pèse 4 kilos. Cette arme de taille moyenne (M) doit être maniée à deux mains. Elle provoque des dégâts perforants/tranchants (P/T), avec un facteur de vitesse de 8. Une faux inflige 1d6 +1 points de dégâts contre des créatures de petite ou moyenne taille, et 1d8 contre des créatures de grande taille.

Sphères d'influence. Chaque branche confère à ses membres l'accès à différentes sphères d'influence de clerc (un astérisque signifie que les membres de cette branche n'ont qu'un accès limité à cette sphère). Les druides obtiennent des sorts en bonus lorsque leur Sagesse est élevée.

Pouvoirs conférés. Le druide se voit conférer une panoplie plus large de pouvoirs qu'un clerc normal, cet avantage étant contrebalancé par le fait que son choix de sphères et d'armures est plus réduit.

Limitations spéciales. Certaines branches ont des désavantages particuliers. Par exemple, la chaleur affaiblit un druide arctique.

Symbole et bosquets sacrés. Les druides de la plupart des branches utilisent des plantes en guise de symboles sacrés et d'éléments de sorts — le gui, par exemple, est le symbole du druide des forêts. Dans des milieux où on ne peut pas trouver de gui (comme dans une région désertique ou arctique), les druides emploient d'autres symboles.

Les druides des forêts ont élu comme lieu de culte des bois d'arbres vénérables, qui leur sont devenus des sanctuaires, des lieux de rencontre et de pouvoir. Ces lieux de culte (même si on continue de les appeler "bosquets sacrés") peuvent être différents pour les membres de branches dont le terrain d'élection n'est guère propice aux arbres (voir chapitre 6 : "Les bosquets sacrés")

Descriptions des branches

Cette partie décrit les différentes branches de druides pouvant exister au sein d'un monde de campagne. S'il le désire, le MD peut tout à fait en inventer de nouvelles, comme le druide des espaces vides (vivant dans les mondes étranges d'une campagne de SPELLJAMMER), le druide aquatique (qui veille sur la faune marine des plates-formes continentales), le druide aérien (qui vit sur des îlots de nuage quasi solides), etc. N'oubliez pas que les profils fonctionnent au sein de chaque branche, et indépendamment d'elles.

Le druide arctique

Le druide arctique se sent dans son élément aussi bien dans la toundra glaciale du pôle que sur les flancs de montagnes enneigées ou sur les glaciers les plus anciens. Il lui arrive même parfois de s'aventurer dans des espaces glacés et sans vie afin de partir à la rescousse d'animaux égarés. S'il y a vraiment eu une période glaciaire dans un passé éloigné, les druides arctiques peuvent se prévaloir d'appartenir à la plus ancienne des branches druidiques, descendant en



ligne directe de ces jours où l'humanité se terrait dans des grottes.

Glydo, un druide arctique typique (dessiné ci-dessus), se préoccupe davantage des animaux que des plantes. Il est le gardien des troupeaux de caribous, de pingouins, de manchots, de phoques, d'ours polaires, et des autres animaux qui vivent sous des climats arctiques. Il traque implacablement tous ceux qui exploitent ces animaux pour leur vulgaire profit. En revanche, il est l'ami fidèle des chasseurs et des trappeurs qui respectent la nature et ne prélèvent jamais plus que de quoi satisfaire à leurs besoins.

Caractéristiques minimales requises : 12 en Sagesse, 13 en Constitution, 15 en Charisme.

Races autorisées : Humain, demi-elfe. En option : alaghe (11).

Armures et armes autorisées : Armure de cuir, bouclier en bois ; gourdin, dague, fléchettes, harpon, couteau, fronde, épieu, bâton. Les druides arctiques peuvent se servir d'armes métalliques s'ils en trouvent, mais les mines sont extrêmement rares en zones arctiques, ce qui rend de tels objets tout aussi peu fréquents.

Compétences martiales : *Recommandées* — couteau, harpon, épieu.

Compétences diverses : *Requises* — (générales) allumage de feu, météorologie ; (de guerrier) survie (arctique) ; *Recommandées* — (générales) maîtrise des animaux, dressage d'animaux, sens de l'orientation, pêche, natation ; (de prêtre) histoire ancienne, premiers secours ; (de guerrier) endurance, chasse, alpinisme, pistage.

Sphères d'influence : Générale, animale, de la divination*, élémentaire, des soins, végétale*, du climat. (L'accès limité du druide arctique à la sphère végétale reflète la relative rareté de la flore sous un climat arctique).

Pouvoirs conférés : Un druide arctique comme Glydo reçoit les pouvoirs suivants :

• Bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre des attaques à base de froid.

• Apprend le langage des monstres intelligents



dont l'habitat naturel est la toundra ou les régions arctiques. Le druide arctique obtient une unité de compétence supplémentaire à cette fin tous les trois niveaux d'expérience (au 3e, au 6e, etc.). Parmi ces langages, citons ceux des ettins, des géants du froid, des crapauds des glaces, des selkies, des ours-garous, des dragons blancs, des loups des glaces, des verbeegs, des yetis, etc.

• Ignore les effets d'un climat glacial sur sa personne à partir du 3e niveau.

• Identifie parfaitement les plantes et les animaux arctiques, les couches de glace dangereuses (celles qui se rompraient sous le poids d'un homme ou d'un traîneau), et l'eau potable, à partir du 3e niveau.

• À partir du 3e niveau toujours, marche sur la glace et la neige sans laisser de traces, et peut se déplacer sur ces types de terrain à sa vitesse normale.

• À partir du 7e niveau, peut changer de forme trois fois par jour. Le druide peut prendre la forme de n'importe quel mammifère terrestre, marin, ou de n'importe quel oiseau vivant en climat arctique : un caribou, un pingouin, un ours blanc, un phoque, un renne, un hibou des neiges, un loup, un glouton géant, etc. Le druide ne peut pas adopter la forme d'un même animal deux fois dans la même journée.

Limitations spéciales : Le druide arctique est habitué à des climats arctiques et souffre d'un malus de -1 à ses jets d'attaque, de sauvegarde et à ses tests de compétence dans des environnements où la température est supérieure à 30 degrés Celsius.

Symbole et bosquets sacrés : Glydo, druide arctique, a comme symbole sacré l'os d'un animal arctique qui a été sculpté en forme de poignard, de sifflet, de flûte ou de tout autre instrument. Si le druide habite au-delà de la ligne polaire de délimitation de la vie végétale, il peut choisir en guise de "bois" une vieille grotte — le plus souvent à proximité d'un glacier — dont les murs sont recouverts de peintures préhistoriques représentant des animaux.

Le druide du désert

Le désert est un milieu aussi hostile à la plupart des plantes et des bêtes que le sont les régions arctiques. Malgré cela, ils occupent une place de grande importance dans l'ordre mondial des druides.

Les druides du désert comme Otaq (représenté en p. 11) sont soit des membres de tribus nomades locales, soit des ermites qui se sont réfugiés dans le désert pour fuir la civilisation. Appréciés pour leur faculté de guérir les animaux (et les personnes) malades et de trouver ou à faire apparaître de l'eau potable, ils sont généralement en bons termes avec les nomades du désert. Les druides du désert veillent sur toute la flore et la faune du désert, du cactus et du scorpion au vautour et au chameau, mais ils protègent tout particulièrement ses rares oasis fertiles, qui abritent leur bosquet sacré.

Les druides du désert peuvent également habiter des régions semi-désertiques, des savanes ou des canyons. À moins que le MD ne situe sa campagne dans une région véritablement désertique, cette branche convient mieux à des PNJ que le groupe peut rencontrer en traversant des contrées désolées. La plupart des druides du désert vivent en ermites, n'apprécient guère d'être dérangés, et peuvent avoir mauvais caractère ou être franchement excentriques. Mais nul ne peut surpasser leur connaissance de leur région désertique. Si un groupe est à la recherche de quelque chose dans une de ces régions stériles où nulle trace n'est visible, ou est tout simplement perdu, avec une tempête de sable qui s'approche, ou encore à cours de vivres ou d'eau, une rencontre aléatoire avec un druide du désert comme Otaq peut bien être leur seul salut.

Caractéristiques minimales requises : Sagesse 12, Constitution 12, Charisme 15.

Races autorisées : Humains.

Armures et armes autorisées : Armure de cuir, bouclier de bois ; gourdin, faucille, fléchettes, épieu, dague, khopesh, cimeterre, fronde, arc court, bâton.

Compétences martiales : *Recommandées* — cimeterre, arc court, bâton.

Compétences diverses : *Requises* — (générales) sens de l'orientation, météorologie ; (de guerrier) survie (désert). *Recommandées* — (générales) équitation ; (de prêtre) premiers secours, histoire locale ; (de guerrier) endurance, pistage.

Sphères d'influence : Générale, animale, de la divination*, élémentaire (air, terre, feu), élémentaire* (eau), de soins, végétale*, du climat.

Pouvoirs conférés : Un druide du désert comme Otaq reçoit les pouvoirs suivants :

• Bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre des attaques à base de feu ou d'électricité.



• Peut se passer d'eau pendant un jour par niveau sans avoir soif. Pour regagner l'utilisation de ce pouvoir, le druide doit ensuite boire de l'eau pendant autant de jours qu'il s'en est privé.

• Peut apprendre le langage des créatures intelligentes vivant dans le désert (dragons d'airain, dragonnes, lamies, thri-kreen, etc.). Il reçoit pour cela une unité de compétence supplémentaire tous les trois niveaux (3e, 6e, etc.).

• Au 3e niveau, sait reconnaître sans erreur possible n'importe quelle plante ou quel animal du désert, ainsi que si de l'eau est potable ou non.

• Perce à jour les mirages non magiques au 3e niveau, et obtient en même temps un bonus de +4 pour tous ses jets de sauvegarde contre les illusions lancées dans le désert.

• Traverse dunes et sable à pied sans laisser de trace, et à vitesse normale, à partir du 3e niveau.

• Sent la distance, la direction et la taille de la source d'eau naturelle la plus proche (puits, source, oasis, mer, etc.) si celle-ci se trouve dans un rayon d'un kilomètre et demi par niveau. Ce pouvoir, reçu à partir du 3e niveau, est utilisable une fois par jour.

• Change de forme jusqu'à trois fois par jour au 7e niveau, une fois en mammifère normal, une en reptile et une en oiseau. Le druide ne peut se changer qu'en un animal dont l'habitat naturel est le désert. Parmi les plus courants de ces animaux, il y a notamment : le chameau, l'aigle, le faucon, le lézard, la souris, le rat, le serpent et le vautour. Sinon, ce pouvoir fonctionne exactement tel qu'il est décrit dans le *MdJ*, p. 54.

Limitations spéciales : Aucune.

Symbole et bosquets sacrés : Le bosquet sacré d'un druide du désert se trouve le plus souvent dans une magnifique oasis au cœur du désert. Les membres de cette branche adoptent comme symbole une fiole emplie d'eau qui a été tirée d'une oasis sacrée par une nuit de pleine lune.

Le druide gris

Ces druides peu communs habitent et surveillent les obscurs royaumes de cette vie secrète qui survit sans lumière — champignons, moisissures et limons — et de ces créatures nocturnes qui habitent des antres ténébreux et souterrains. Les druides gris sont plus proches de la terre que de tous les autres éléments de la nature. La plupart d'entre eux vivent dans des ruines (en particulier dans les Profondeurs) ou des grottes souterraines, mais d'une manière plus générale on les rencontre dans n'importe quel lieu où poussent des moisissures en quantité, que ce soit sous terre ou en surface.

Les druides gris auraient tendance à s'opposer aux habitants des profondeurs, en particulier aux nains, qui, selon eux, souillent et surexploitent le sous-sol. Ils ont d'excellentes relations avec les gnomes des profondeurs, et s'entendent relativement avec les drow, qui, à leurs yeux, savent mieux apprécier la beauté des Profondeurs que la plupart des nains ou des hommes.

Mais les druides gris ne s'opposent pas toujours aux habitants des surfaces. Imaginez tout un réseau de grottes souterraines qui abriterait un écosystème complexe de champignons, de limons, de monstres rouilleurs, de lézards souterrains, de vers pourpres, etc. Puis s'en vient un magicien maléfique accompagné de ses ogres, qui commencent à "nettoyer" les grottes et à détruire les monstres pour installer à cet endroit une place fortifiée. Dans une telle situation, la druidesse grise Rybna (dessinée p. 11) pourrait faire appel à un groupe d'aventuriers — non pas pour piller les grottes (même si les PJ peuvent prendre le trésor du mage) mais pour vaincre les troupes du magicien — et, du même coup, sauver l'écosystème local de la destruction.

Caractéristiques minimales requises : 12 en Sagesse, 15 en Charisme.

Races autorisées : Humain, demi-elfe (drow)

Armures et armes autorisées : Armure de cuir, bouclier de bois ; gourdin, faucille, fléchettes, épieu, dague, cimeterre, fronde, bâton.

Compétences martiales : *Recommandées* — fléchettes, cimeterre.

Compétences diverses : *Requises* — (générales) sens de l'orientation ; (de prêtre) herboristerie ; (de guerrier) combat aveugle ; *Recommandées* — (générales) dressage d'animaux, pêche ; (de prêtre) histoire ancienne, premiers secours.

Sphères d'influence : Générale, animale, de la divination*, élémentaire (terre, eau), élémentaire* (air, feu), de soins, végétale*, du climat.

Pouvoirs conférés : Un druide gris comme Rybna reçoit les pouvoirs suivants :



• Sait identifier sans erreur possible de l'eau potable, les champignons, les animaux souterrains, et tous les limons, poudings, gelées et moisissures (y compris les monstres de ce type) à partir du 3e niveau.

• Peut apprendre le langage des créatures souterraines (orques, gobelins, troglodytes, xorns, etc.). Il reçoit pour cela une unité de compétence supplémentaire tous les trois niveaux (3e, 6e, etc.).

• Contrôle les champignons, les gelées, les moisissures, les vases, les poudings et les limons (non intelligents ou d'Intelligence animale) à partir du 7e niveau. Le druide peut se servir de ce pouvoir une fois par jour pour contrôler 1 dé de vie de créature par niveau. Le pouvoir ne fonctionne que dans un rayon de 30 mètres autour du druide. Par exemple, Rybna, druide du 10e niveau, peut contrôler deux limons de 5 DV ou un pouding de 10 DV. Les créatures n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, mais ne restent sous son contrôle que tant qu'elles restent à moins de 30 mètres du druide. Une fois le contrôle rompu, la créature retrouve son comportement habituel. Un druide gris comme Rybna n'enverra pas délibérément un monstre sous son emprise à la mort, sauf si cela lui permet de protéger l'écosystème souterrain. Ce pouvoir ne permet pas d'animer une créature stationnaire ou de lui conférer de nouveaux pouvoirs (par exemple, Rybna peut ordonner à un criard de crier, de se taire ou de se déplacer, mais elle ne peut pas le faire parler ou chanter). Le contrôle dure un tour par niveau du druide.

• À partir du 7e niveau, peut se changer en un reptile ordinaire, un mammifère ou une araignée géante non venimeuse ; le druide peut prendre chacune de ces formes une fois par jour. Il ne peut se changer qu'en un reptile ou un mammifère vivant sous terre, tels que la taupe, le blaireau, le serpent de galerie, etc. À part cela, ce pouvoir est identique au pouvoir de changement de forme des druides décrit dans le *MdJ*.

Limitations spéciales : Les sorts de la sphère animale des druides gris n'affectent que les animaux nés en milieu souterrain. Ainsi, Rybna peut lancer *amitié avec les animaux* sur un rat, une grosse araignée, ou un blaireau, mais pas sur un loup ou un cheval.

Le druide gris a un malus de -2 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts créant une forte lumière, tels que *lumière éternelle*.

En raison d'une longue inimité, les nains réagissent à -2 face à un druide gris (l'inverse est également vrai).

Symbole et bosquets sacrés : Le symbole des druides gris est une vesse-de-loup qui a poussé et a été cueillie dans une obscurité totale. Ils élisent d'ordinaire en guise de "bosquet sacré" une partie d'une grotte souterraine où l'écosystème est particulièrement développé.

Le druide des forêts

Le druide des forêts — celui qui est décrit dans le *MdJ* — a pour fonction de garder à la fois les grandes forêts sauvages et les plus petits bois et vergers qui poussent à proximité des champs cultivés dans les plaines, les vallées et les collines boisées. Les druides des forêts considèrent que tout arbre est sacré (en particulier les frênes et les chênes), et ne détruisent jamais aucune zone boisée ou cultivée, quelle que soit la situation (en revanche, un druide peut agir de manière à changer la nature d'un bois enchanté par un maléfice, par exemple, sans le détruire). Le druide des forêts est le lien vivant entre la nature et les humains qui vivent près d'elle — chasseurs, bûcherons, trappeurs.

En tant que joueur, vous pouvez choisir d'incarner l'un de ces deux types de druides des forêts : celui des forêts caduques tempérées, ou celui des forêts de conifères polaires. Le premier est le plus connu et le plus courant sur bien des mondes ; même lorsque les forêts de conifères atteignent une taille importante, elles se trouvent souvent dans un environnement hostile et manquent de la richesse de la vie sauvage qu'on trouve dans les forêts plus chaudes.

Pour vous faciliter les choses, nous vous redonnons les données concernant le druide des forêts tempérées, accompagnées de suggestions pour le choix de ses compétences. Sauf mention du contraire, toutes ces informations concernent aussi bien les druides des forêts tempérées que les druides des forêts polaires.

Caractéristiques minimales requises : Sagesse 12, Charisme 15.

Races autorisées : Humain, demi-elfe. En option : alaghe (11), centaure (14), saurial (9), dame des cygnes (12). (Seuls les humains, les demi-elfes, les alaghes et les centaures peuvent devenir druides des forêts polaires).





Armures et armes autorisées : Armure de cuir, bouclier de bois ; gourdin, faucille, fléchettes, épieu, dague, cimeterre, faux, fronde, bâton.

Compétences martiales : *Recommandées* — deux au choix parmi les précédentes.

Compétences diverses : *Recommandées* — (générales) dressage d'animaux, pêche ; (de prêtre) herboristerie, premiers secours ; (de guerrier) connaissance des animaux, survie (forêt), pistage.

Sphères d'influence : Générale, animale, de la divination*, élémentaire, de soins, végétale, du climat.

Pouvoirs conférés : Le druide des forêts reçoit les pouvoirs suivants :

• Bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les attaques à base de feu ou d'électricité.

• Peut apprendre le langage des créatures sylvestres (centaures, dryades, elfes, satyres, gnomes, dragons, géants, hommes-lézards, manticores, nixes, pixies, esprits-follets, sylvaniens, etc.). Il reçoit dans ce but une unité de compétence supplémentaire tous les trois niveaux (au 3e, 6e, etc.). (Pour un druide des forêts polaires, ces langages peuvent être ceux du lynx géant, du hibou géant, des sylvaniens des pins, ainsi que des groupes vivant en milieu froid de centaures, d'elfes, de gnolls, de gnomes, etc.).

• Sait parfaitement identifier les plantes, les animaux et une eau potable au 3e niveau.

• À partir du 3e niveau, traverse une épaisse végétation sans laisser de trace et à sa vitesse normale de déplacement. Par exemple, le druide des forêts tempérées Garon (dessiné ci-dessus) peut se mouvoir avec aisance à travers d'épais buissons épineux, de la bruyère touffue, des conifères, des lianes entremêlées, et ainsi de suite. Il est également immunisé contre l'ortie et autres plantes urticantes du même ordre. Lorsque Garon veut se servir de ce pouvoir, il doit être à pied, et non à cheval.

• Est immunisé contre les sorts de charme jetés par des créatures sylvestres, comme les dryades, à partir du 7e niveau. Cette immunité ne s'étend pas aux sorts de charme lancés par des créatures qui ne font que passer ou vivre temporairement dans la forêt, comme par exemple un mage humain vivant dans les bois, ou encore un vampire.



• Peut changer de forme et adopter celle d'un reptile, d'un oiseau ou d'un mammifère ordinaires jusqu'à trois fois par jour à partir du 7e niveau, exactement comme il est écrit dans le *MdJ*. Chaque forme d'animal (reptile, oiseau, mammifère) ne peut être utilisée qu'une fois par jour. Le druide ne peut pas prendre la forme d'un animal géant.

Limitations spéciales : Voir "Symbole et bosquets sacrés".

Symbole et bosquets sacrés : Le bosquet sacré d'un druide des forêts est exactement cela : un bosquet d'arbres sanctifiés. Les druides de cette branche — tels que Gatha, un druide des forêts polaires (dessiné en p. 15) — ont comme symbole sacré le gui. Pour une efficacité totale, Gatha doit cueillir le gui à la lueur de la pleine lune à l'aide d'une faucille d'or ou d'argent spécialement consacrée à cet effet. Si, pour lancer un sort qui demande un symbole sacré, Gatha ne dispose que de gui recueilli d'une autre manière, divisez les éventuels dégâts et la portée du sort par deux, et ajoutez +2 au jet de sauvegarde de la victime (si elle y a droit).

Le druide de la jungle

Ces protecteurs des forêts vierges tropicales grandissent le plus souvent au sein d'une tribu, vu que les insectes, la végétation et le climat de la jungle rendent difficile l'agriculture, l'élevage et le développement d'une ville. Comme la plupart des membres de ces tribus vivent en harmonie avec le monde naturel, les druides de la jungle sont davantage que les autres druides enclins à s'immiscer personnellement dans les affaires des humains. De fait, une druidesse de la jungle comme Sima (représentée en p. 15) est bien souvent puissante et respectée, et détient une grande influence politique.

Cependant, les druides de la jungle ne s'associent pas à une tribu ou à un peuple en particulier, contrairement à la plupart des prêtres tribaux ou des hommes-médecines. Ils préfèrent adopter une position neutre, servant de médiateur en cas de conflits entre deux tribus, et de lien entre les tribus humaines et les humanoïdes, les demi-humains et les monstres intelligents qui habitent la jungle. Dans certains cas, un grand druide peut devenir une sorte de "roi de la jungle", et exercer son pouvoir sur un groupe de plusieurs tribus, de non-humains et d'animaux.

Caractéristiques minimales requises : Sagesse 12, Charisme 15.

Races autorisées : Humain. En option : saurial (9).

Armures et armes autorisées : Sans armure, bouclier de bois ; sarbacane, gourdin, fléchettes, couteau, épieu, bâton.

Compétences martiales : *Recommandées* — sarbacane, couteau.

Compétences diverses : *Requises* — (de prêtre) premiers secours, herboristerie. *Recommandées* — (générales) dressage des animaux, météorologie ; (de prêtre) histoire locale ; (de guerrier) survie (jungle), pistage.

Sphères d'influence : Générale, animale, de la divination*, élémentaire, de soins, végétale, du climat.

Pouvoirs conférés : Le druide de la jungle reçoit les pouvoirs suivants :

• Peut traverser une épaisse végétation, comme une jungle touffue, sans laisser de traces et à sa vitesse normale de déplacement.

• Peut apprendre le langage des créatures vivant en forêt tropicale et dans les marais (couatl, hommes-lézards, naga, tasloï, yuan ti, etc.). Il reçoit à cette fin une unité de compétence tous les trois niveaux (au 3e, au 6e, etc,).

• Sait identifier sans erreur les plantes, les animaux et l'eau potable à partir du 3e niveau.

• Au 7e niveau, peut se changer jusqu'à trois fois par jour en mammifère, reptile ou oiseau normal (non géant). Le druide ne peut adopter qu'une seule fois par jour chacune de ces trois formes (mammifère, oiseau ou reptile), et ne peut prendre la forme que d'un animal dont l'habitat naturel est la jungle ou un marécage tropical.

Limitations spéciales : Aucune.

Symbole et bosquets sacrés : Le symbole sacré du druide de la jungle est un tam-tam (tambour de la jungle). Il lui faut deux semaines pour en construire un. Son bosquet sacré est le plus souvent un cercle d'arbres, situé près d'une chute d'eau.

Le druide des montagnes

Le druide des montagnes habite les collines escarpées, les forêts alpestres, les pics et les rocs qui



s'élèvent au-dessus de la limite des arbres. Les membres de cette branche, comme Dansil (dessiné p. 15), détiennent sur leur environnement un pouvoir qui leur vient de l'élément de la terre, et en particulier de la pierre. Ils tirent également leur pouvoir du climat, tout spécialement des orages et des nuées. Dansil et ses collègues protègent les montagnes, la flore et la faune alpestres de ceux qui voudraient les exploiter. Cette fonction les amène souvent à entrer en conflit avec les mineurs, et en particulier avec les nains. Il n'est pas rare que les druides des montagnes s'allient avec des géants de pierre ou des tempêtes, ce qui déplaît encore plus aux nains.

Caractéristiques minimales requises : Force 9, Sagesse 12, Charisme 15.

Races autorisées : Humain, demi-elfe.

Armures et armes autorisées : Armure de cuir, bouclier de bois ; gourdin, faucille, fléchettes, épieu, dague, cimeterre, fronde, bâton.

Compétences martiales : *Recommandées* — gourdin, fronde, épieu.

Compétences diverses : *Requises* — (de guerrier) alpinisme, survie (montagne). *Recommandées* — (générales) dressage des animaux ; (de prêtre) premiers secours, herboristerie ; (de guerrier) connaissance des animaux.

Sphères d'influence : Générale, animale, de la divination*, élémentaire (terre, air), élémentaire* (feu, eau), de soins, végétale, du climat.

Pouvoirs conférés : Le druide des montagnes reçoit les pouvoirs suivants :

• Bonus de +4 à tous ses jets de sauvegarde contre les attaques à base d'électricité, et à ses tests de compétence d'alpinisme.

• Bonus de +3 à son niveau d'expérience pour déterminer les effets d'un sort des sphères élémentaires (terre, air) ou du climat, si ce sort est lancé en montagne.

Par exemple, supposons que Dansil, druide des montagnes du 5e niveau, lance le sort *obscurcissement* en territoire de montagne. Ce sort dure normalement 20 rounds (4 rounds par niveau), mais dans ce cas il en durera 32, comme si Dansil était du 8e niveau. Et sa zone d'effet passe de 15 m sur 15 m (3 m sur 3 m par niveau) à 24 m sur 24 m.

• Pressent le déclenchement d'une avalanche, d'une éruption volcanique ou d'une chute de pierres un tour avant qu'elles n'aient lieu si le joueur fait 1 à 5 sur un d6. Cette faculté permet également au druide de détecter les assommoirs et les pièges à base de chute de blocs de pierre s'il obtient 1 à 3 sur un d6.

• Peut apprendre le langage des créatures intelligentes qui vivent dans les montagnes (nains, dragons rouges, géants de pierre ou des tempêtes, etc.). Il obtient à cette fin une unité de compétence supplémentaire tous les 3 niveaux d'expérience (3e, 6e, etc.).

• Sait identifier avec certitude les plantes, les animaux et l'eau potable au 3e niveau.

• Au 7e niveau, peut se changer jusqu'à trois fois par jour en mammifère, en reptile ou en oiseau ordinaire, selon les modalités exactes du *MdJ*. Le druide ne peut adopter qu'une seule fois par jour chacune de ces trois formes (mammifère, oiseau ou reptile, à l'exclusion de toute forme géante).

Limitations spéciales : Aucune.

Symbole et bosquets sacrés : Le symbole sacré du druide des montagnes est une plume d'aigle. Et le bosquet sacré d'un druide comme Dansil se trouve généralement en altitude ; c'est souvent une clairière à proximité d'une magnifique cascade, ou bien un cercle très ancien de pierres dressées sur un sommet.

Le druide des plaines

Le druide des plaines vit dans de vastes étendues où les arbres sont rares : prairies et pampas tempérées, brousses et savanes tropicales, steppes froides, et ainsi de suite. Yalla est l'une de ces druides (voir son dessin p. 19). Elle est souvent en compagnie d'éleveurs et de chasseurs nomades. Ses pouvoirs et ses centres d'intérêt sont proches de ceux des druides des forêts, mais avec une attention plus particulière pour le climat et le bien-être des grands troupeaux qui parcourent ses terres que pour les arbres et les cultures. Seconds en importance derrière la branche des druides des forêts, les druides des plaines comptent parmi les plus courants et les plus connus de tous les druides.

Caractéristiques minimales requises : Sagesse 12, Charisme 15.

Races autorisées : Humain, demi-elfe. En option : centaure (14).

Armures et armes autorisées : Armure de cuir, bouclier de bois ; gourdin, faucille, fléchettes, épieu, cimeterre, faux, fronde, bâton.



Compétences martiales : *Recommandées* — gourdin, fronde, épieu.

Compétences diverses : *Requises* — (générales) équitation, météorologie ; (de guerrier) connaissance des animaux, pistage. *Recommandées* — (générales) maîtrise des animaux, dressage des animaux ; (de prêtre) premiers secours ; (de guerrier) endurance, chasse, survie (plaines/steppes).

Sphères d'influence : Générale, animale, de la divination*, élémentaire (terre, air, feu), élémentaire* (eau), de soins, végétale, du climat.

Pouvoirs conférés : Yalla, une druide des plaines typiques, reçoit les pouvoirs suivants :

- Bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre toute attaque à base de feu et d'électricité (en raison de la nécessité pour les druides de cette branche de combattre des dangers naturels tels que les feux de prairies, la foudre, etc.).
- Bonus de +4 à tous ses tests de compétence en maîtrise, connaissance et dressage des animaux lorsqu'il s'agit de bêtes des grands troupeaux ou d'animaux de selle vivant dans les plaines.
- Peut apprendre le langage des créatures intelligentes qui vivent dans les plaines (comme les centaures). Elle obtient à cette fin une unité de compétence supplémentaire tous les 3 niveaux d'expérience (3e, 6e, etc.).
- Sait identifier avec certitude les plantes, les animaux et l'eau potable au 3e niveau.
- Dès le 3e niveau, sait parler avec n'importe quel animal terrestre pouvant servir de monture à un humain, ainsi que tout animal des grands troupeaux des plaines, exactement comme si elle leur avait jeté un sort de *langages des animaux*.
- Au 7e niveau, peut se changer jusqu'à trois fois par jour en mammifère, reptile ou oiseau normal, selon les modalités exactes du *MdJ*. Yalla ne peut adopter qu'une seule fois par jour chacune de ces trois formes (mammifère, oiseau ou reptile) à l'exclusion de toute forme géante.

Limitations spéciales : Aucune.

Symbole et bosquets sacrés : Les druides des plaines ont l'habitude de porter leur symbole sacré sur eux : un diadème ou un brassard tissé à partir d'herbes de la prairie une nuit de pleine lune. Leur bosquet sacré est souvent un cercle de pierres dressées au milieu d'un pré.

Le druide des marais

Le rôle du druide des marais est essentiellement de veiller sur tout ce qui est mares, marais, marécages et autres bayous, ainsi que sur leur faune et leur flore si abondantes. Willoo, druide moyen des marais (dessiné p. 18), ressemble à un druide des forêts, mais son habitat bien particulier le rend moins acceptable en société. Il s'oppose à tous ceux qui voudraient assécher son marécage au nom du "progrès", même lorsque ces terres seraient bien utiles au développement de nouveaux champs cultivés ou à celui d'une zone urbaine. Les druides des marais vivent souvent en ermites ; les plus sociables d'entre eux servent quelquefois de prêtres à des renégats qui se cachent dans les marécages, ou à des hommes-lézards qui n'ont pas d'homme-médecine parmi eux.

Caractéristiques minimales requises : Sagesse 12, Charisme 15.

Races autorisées : Humain. En option : saurial (9).

Armures et armes autorisées : Armure de cuir, bouclier de bois ; gourdin, dague, fléchettes, khopesh, cimeterre, faux, faucille, fronde, épieu, bâton.

Compétences martiales : *Recommandées* — deux au choix parmi les précédentes.

Compétences diverses : *Requises* — (générales) natation ; (de prêtre) herboristerie ; (de guerrier) survie (marécage). *Recommandées* — (générales) expertise maritime (petites embarcations), météorologie ; (de prêtre) premiers secours, histoire locale ; (de guerrier) connaissance des animaux.

Sphères d'influence : Générale, animale, de la divination*, élémentaire (terre, eau), élémentaire* (air, feu), de soins, végétale, du climat.

Pouvoirs conférés : Un druide des marais reçoit les pouvoirs suivants :

- Immunisé contre toutes les maladies transmissibles par les insectes qui s'attrapent dans les marécages, telles que la malaria ; et a un bonus de +2 contre toutes les autres maladies.
- Bonus de +1 à la réaction des animaux normaux vivant dans les marécages (comme les crocodiles), et des monstres dont l'habitat est un marais ou un marécage — par exemple, les dragons noirs, les batrasogs et les hommes-lézards.
- Peut apprendre le langage des créatures intelligentes qui vivent dans les marécages (dragons



noirs, batrasogs, hommes-lézards, tertres errants, feux follets, etc.). Il obtient à cette fin une unité de compétence supplémentaire tous les 3 niveaux d'expérience (au 3e, 6e, etc.). (Pour "parler" avec un feu follet, le druide a besoin d'une source de lumière, comme par exemple une lampe tempête, afin de faire des signaux).

• Sait identifier avec certitude les plantes, les animaux et de l'eau potable au 3e niveau.

• Peut traverser une épaisse végétation ou un terrain boueux à sa vitesse normale de déplacement et sans laisser de traces, à partir du 3e niveau. Le druide des marais peut utiliser ce pouvoir pour traverser des sables mouvants sans s'y enfoncer.

• Au 5e niveau, peut utiliser le sort d'*amitié avec les animaux* (qui n'affecte normalement que les animaux normaux ou géants) pour influencer des monstres des marécages semi-intelligents ou d'Intelligence animale. Les effets du sort sur ces monstres (comme le catoblépas, l'hydre, l'hydre de Lerne et la pyrohydre) sont identiques aux effets normaux d'*amitié avec les animaux*. Le druide doit vraiment désirer devenir l'ami du monstre, et non pas le considérer comme de la chair à épée.

• Peut, à partir du 7e niveau, se changer en un reptile, un oiseau ou un mammifère normal jusqu'à trois fois par jour. Le druide peut seulement prendre la forme d'un animal des marécages ou des marais (crocodile, grenouille, oiseau des marais, serpent, etc.). Le druide ne peut prendre chacune de ces formes (reptile, oiseau, mammifère) qu'une fois par jour.

• Peut lancer un *fléau d'insectes* (identique au sort) une fois par jour à partir du 7e niveau. Ce pouvoir ne marche que lorsque le druide se trouve à l'intérieur d'un marais ou d'un marécage.

Limitations spéciales : Les habits de Willoo, comme ceux de la plupart des druides des marais, sont souvent recouverts de boue séchée et dégoulinent d'eau croupie. Le druide dégage toujours une légère odeur de vase. Ce manque de propreté lui vaut un malus de -1 au jet de réaction de la plupart



des gens, et de -3 vis-à-vis des personnes de haut rang, comme les gentilshommes ou les nobles.

Symbole et bosquets sacrés : Le bosquet se trouve généralement au plus profond d'un marais ou d'un marécage — une rangée de superbes palétuviers, de saules pleureurs, de chênes des marais, etc. Bien des bosquets sont en fait des îles, parfois protégées par des pièges naturels comme des sables mouvants. Le symbole sacré du druide des marais est une fiole d'eau prélevée dans un bosquet sacré.

Les druides multi-classés et à classes jumelées

Cette partie détaille les différentes options disponibles aux joueurs qui souhaitent jouer un druide multi-classé ou à classes jumelées. Les choix et les descriptions proviennent de multiples sources, dont le *MdJ* et le *GdM*.

Druides multi-classés

Seuls les demi-elfes peuvent être druides multi-classés. Les druides multi-classés doivent se plier aux restrictions concernant les armes, le bouclier et l'armure de leur branche. Le *MdJ* (pp. 28, 62) mentionne la possibilité pour un demi-elfe d'être druide/guerrier, druide/rôdeur, druide/mage, et druide/guerrier/mage.

Druide/guerrier. Les règles originelles de AD&D autorisent son existence.

Druide/rôdeur. Les règles originelles de AD&D autorisent son existence. Le *Manuel Complet du Rôdeur*, p. 74, donne certaines indications pour jouer ces personnages : il faut qu'il existe une divinité de la nature, et d'alignement bon, dont les prêtres sont tous des druides. Ces prêtres doivent s'allier avec un groupe de rôdeurs. Tous les druides/rôdeurs demi-elfes doivent se plier aux limitations de niveaux qui s'appliquent aux demi-humains (*GdM*, p. 23), ce qui fait qu'il est peu probable qu'ils parviennent jamais à des niveaux de pouvoirs druidiques très élevés. Les nombreux centres d'intérêt des druides/rôdeurs ne plaisent guère aux druides plus conservateurs, de sorte que ces personnages souffrent souvent de se sentir divisés dans leur loyauté (vous pouvez créer un personnage semblable mais avec moins de problèmes en donnant à un druide/guerrier un profil de redresseur de torts ou d'ami des bêtes, qui sont décrits dans le chapitre suivant).

Druide/mage et druide/guerrier/mage. Les règles originelles de AD&D permettent leur existence. Mais si ces combinaisons existent, elles restent rares et nécessitent l'accord du MD. De tels personnages ne peuvent pas porter d'armure ou de bouclier, et doivent limiter le choix de leurs armes à celles qui sont autorisées aux druides.

Druides à classes jumelées

Toutes les règles ordinaires concernant les personnages à classes jumelées s'appliquent également aux druides. Comme un druide doit obligatoirement avoir un alignement neutre, cela limite les options possibles aux choix suivants : barde/druide, guerrier/druide, magicien/druide et voleur/druide.

Certains druides préfèrent que les rangs les plus élevés de l'Ordre soient constitués de druides "purs" — ayant consacré leur vie entière au seul Ordre. Les personnages à classes jumelées souffrent parfois de certains préjugés à leur encontre de la part des autres druides.

Guerrier/druide. Ce sont en général des protecteurs itinérants de la nature et des gens de la campagne (un peu comme les rôdeurs neutres), mais ils peuvent également vivre comme des chevaliers-ermites, loin de la société, consacrant leur existence à la défense d'un bois particulier. Les guerriers deviennent druides en raison d'une aspiration à un développement spirituel, parce qu'ils ont été dégoûtés du monde des hommes, ou parfois pour faire pénitence et racheter une mauvaise action.

À l'inverse, les druides qui deviennent guerriers souhaitent avoir une approche plus directe pour défendre la nature ; d'autres cherchent une plus grande harmonie avec la nature en maîtrisant leur corps grâce aux arts martiaux orientaux, devenant alors d'étranges mystiques-guerriers proches du Zen.

Magicien/druide. Considérés avec beaucoup de suspicion par la plupart des autres druides, les magiciens/druides sont habituellement regardés comme étant peu fiables ou machiavéliques. Les éléments les plus conservateurs de l'ordre druidique essaient souvent de bloquer l'ascension d'un



magicien/druide au 12e niveau. Si leur manœuvre échoue, ils encourageront délibérément les nouveaux candidats druides à lancer leur défi au magicien/druide plutôt qu'à un autre.

Un magicien devient druide le plus souvent pour des raisons philosophiques : soit il craint qu'un usage sans limite des forces magiques ou divines menace l'équilibre cosmique, soit il désire apprendre l'art druidique afin de mieux comprendre les rouages de la nature. Les druides qui étudient les arts magiques considèrent généralement que la magie est une facette supplémentaire de la nature qui mérite d'être étudiée et dominée.

Voleur/druide. Une telle combinaison est plutôt rare, vu que le voleur se sent chez lui avant tout dans la ville. De même que pour le magicien/druide, les gens ont tendance à se méfier d'un voleur/druide. Le druide qui est poussé à devenir voleur le fait souvent parce qu'il a été déçu d'une manière ou d'une autre par l'ordre druidique. Un voleur deviendra druide dans des circonstances vraiment exceptionnelles — on peut imaginer le cas d'un hors-la-loi qui, fuyant ses poursuivants, se réfugie dans un endroit sauvage où il devient l'ami d'un druide indigène, apprend à aimer la nature et décide d'adopter un nouveau mode de vie.

Les druides à classes jumelées de haut niveau. Un personnage à classes jumelées qui a atteint un haut niveau en tant que guerrier ou magicien avant de devenir druide possède un avantage certain dans les défis dont doit triompher un druide pour progresser au-delà du 11e niveau. Par souci d'équité, l'Ordre interdit généralement à ce type de personnages de lancer un défi ; ils ne peuvent progresser au-delà du 11e niveau que lorsqu'une place est vacante.

Les MD qui aiment les intrigues politiques peuvent autoriser une exception, si le joueur parvient à obtenir une dispense de l'ordre druidique. Cela signifie que le personnage à classes jumelées doit se trouver un parrain : théoriquement, un druide de niveau supérieur qui atteste la rectitude et la loyauté du personnage vis-à-vis de l'Ordre.

Dans la pratique, le parrain sera souvent un druide qui souhaite se débarrasser d'un dangereux rival et qui pense que le personnage à classes jumelées est capable de le faire pour lui ! Dans le cas d'un magicien/druide, toutefois, l'Ordre interdit souvent (mais pas systématiquement) l'emploi de sorts de magicien au cours du défi.

Un cas particulier peut se présenter : celui d'un personnage qui atteint un niveau compris entre 12 et 15 en tant que druide, puis qui adopte une autre classe. En pratique, on considère alors qu'un tel personnage a "démissionné" de l'Ordre. Bien qu'inactif en tant que druide, il conserve ses points de vie et son nombre de dés de vie. Lorsqu'il souhaite à nouveau retrouver ses pouvoirs druidiques (une fois qu'il a atteint un niveau supérieur dans sa nouvelle classe à son ancien niveau de druide), il doit défier un des druides de haut niveau qui occupent son ancien rang.

Si le personnage à classes jumelées est vaincu lors d'un défi, il perd un niveau, ainsi que le prescrit la règle — mais il peut alors être défié à nouveau, jusqu'à ce qu'il finisse par gagner une position ou descendre jusqu'au niveau 11. En raison de ce risque, les personnages à classes jumelées préfèrent habituellement changer de classe juste avant d'atteindre le 12e niveau, ou après avoir dépassé le 15e.

Règles avancées concernant l'agriculture

Le MD peut se servir de cette extension des règles concernant la compétence d'agriculture lorsqu'un personnage de druide vient en aide à un petit village qui traverse une période difficile, ou si un PJ se met à l'agriculture. Ces règles peuvent déterminer la prospérité d'un village tout entier si le MD rassemble les fermes d'une même région et utilise le score de compétence du chef du village ou de son druide pour les tableaux 1 et 2. Avant d'appliquer ces règles, le MD doit déterminer le nombre de personnes que la ferme en question est censée nourrir.

Dans une ferme médiévale, il faut un intendant qui possède la compétence d'agriculture. Pour un rendement optimal de l'exploitation, il faut un travailleur agricole pour nourrir deux personnes. Une exploitation qui comprend davantage de travailleurs peut produire un léger surplus ; si elle compte au contraire moins de bras, elle rapportera moins, les tâches excédant la main-d'œuvre. Les enfants entre 7 et 11 ans comptent comme un demi-travailleur chacun, et ceux de plus de 12 ans sont considérés comme des travailleurs à part entière.





Les résultats des récoltes

Pour déterminer rapidement le succès d'une ferme (ou d'un verger, ou encore d'un village) pour une année donnée, le MD doit considérer le nombre de personnes qu'elle peut nourrir. Par exemple, une ferme familiale peut produire de quoi nourrir six personnes. Si la famille est constituée de cinq membres, la ferme dégage un surplus. À six, la ferme est tout juste autarcique. Une famille de sept membres risque fort d'avoir faim.

Détermination de la rentabilité d'une ferme

Si le MD désire connaître avec davantage de précision les résultats d'une exploitation agricole, il peut procéder comme suit :

1. Détermination de la base de compétence. Chaque année, le MD jette un d6 et ajoute le résultat au score d'Intelligence du cultivateur. Puis le MD détermine le score de compétence ajusté en agriculture du fermier (score de base) à l'aide du tableau 1.

Tableau 1 : Rendement de la ferme

Score de base	Rendement de la ferme
1-5	Année catastrophique
6-10	Mauvais rendement
11-16	Récolte moyenne
17 et plus	Récolte exceptionnelle

2. Appliquer l'ajustement dû aux travailleurs. Le nombre de travailleurs dans la ferme modifie le score de compétence de base. Si le personnel de l'exploitation est inférieur de 10% à son nombre optimal, le MD doit appliquer un malus de -1 au score de compétence de base du tableau 1 ; de -2 pour un nombre inférieur de 20%, etc. À l'inverse, si la ferme a 20% de plus de travailleurs que le nombre optimal, le MD ajoutera +1 au score de compétence du tableau 1 (mais le fait d'avoir encore plus de main d'œuvre ne donne aucun bonus supplémentaire).

3. Déterminer l'ajustement dû aux événements aléatoires. Comme n'importe quel agriculteur pourrait vous le dire, ce qui rend la vie d'une exploitation intéressante, c'est le rôle inévitablement contrariant que joue la nature, sous la forme d'événements aléatoires. Le MD doit tirer un d20 sur le tableau 2 pour voir ce que le sort a réservé à la ferme cette année-là, puis appliquer l'ajustement obtenu en raison de ces événements aléatoires au score de base déjà modifié.

Tableau 2 : Événements aléatoires de la ferme

d20	Événement	Ajustement
1	Climat désastreux	-6
2-3	Mauvais temps	-4
4-6	Épidémie chez les animaux	-2
7-8	Bâtiments endommagés	-2
9	Prédateurs	-1
10	Braconniers ou brigands	-1
11-14	Pas de mauvaise nouvelle	0
15-17	Bonnes graines	+1
18-19	Climat favorable	+2
20	Spécial	Selon le MD



Vous constaterez que dans bien des cas, l'action des agriculteurs (ou des PJ qui les aident) et le recours à des sorts de prêtre ou de druide peuvent réduire les pénalités encourues à cause d'événements aléatoires. Ainsi, par exemple :

• Un climat désastreux peut prendre la forme d'une inondation ou d'une sécheresse prolongée. Or, si le cultivateur réussit un test de compétence en météorologie, il peut diminuer de moitié la pénalité (il a été prévenu à l'avance et a pu prendre certaines dispositions pour parer au mauvais temps). Si l'agriculteur connaît un druide qui peut lancer un sort de *contrôle climatique*, le MD peut annuler la pénalité.

• Par "mauvais temps" il faut entendre une gelée précoce, une légère sécheresse, ou des pluies excessives. La compétence de météorologie et le sort de *contrôle climatique* fonctionnent comme pour le "climat désastreux" décrit précédemment.

• Si une épidémie se déclare dans le troupeau de la ferme, un test réussi par le fermier en compétence de premiers secours (un seul essai) divise par deux le malus ; et un sort de *guérison des maladies* annule ce dernier.

• Les bâtiments ont pu être endommagés par une tempête, un incendie, ou un autre désastre naturel. Le malus ne s'applique que si l'agriculteur ne peut pas se permettre de remettre les choses en état, et continue à s'appliquer les années suivantes jusqu'à ce que les réparations soient faites. Chaque point de malus peut être "réparé" en payant 10 po par personne que nourrit et abrite la ferme.

• Les prédateurs, les braconniers ou les brigands volent régulièrement de la nourriture ou des bêtes. Si les PJ réussissent à se débarrasser de cette menace, en la chassant ou la détruisant, la pénalité ne s'applique pas.

• Un résultat "spécial" signifie que quelque chose d'inhabituel s'est produit. Ce peut être une guerre entre sorciers ou un dragon qui ont dévasté l'exploitation — auquel cas, appliquez un malus de -10 ! Si au contraire l'avatar d'un dieu s'arrête à la ferme et bénit les récoltes, ajoutez +5 à l'indice de la ferme.

Remarque : un sort de *croissance végétale* peut ajouter 20 à 50% au rendement annuel d'une ferme (*MdJ*, p. 268).

4. Établir le rendement de la ferme. Une fois que les modifications dues à la main d'œuvre et aux événements aléatoires ont été appliquées au score de compétence de base de l'exploitation, le MD détermine le rendement de la ferme à l'aide du tableau 1. Une année catastrophique signifie que la récolte est inférieure de 50% à la normale. Un mauvais rendement signifie une récolte inférieure de 20% à la normale. Une récolte moyenne veut dire que la ferme a obtenu sa production normale. Enfin, une récolte exceptionnelle est de 20% supérieure à la récolte normale. (La récolte normale est celle qui permet de nourrir les personnes qui sont à la charge de la ferme).

Valeur financière de la récolte

Le MD peut aussi mesurer le rendement de la ferme en termes financiers. La valeur de la récolte est égale au nombre de personnes à la charge de la ferme multiplié par 36 po (somme qui correspond au coût annuel de subsistance minimal pour une personne dans des conditions misérables — *GdM*, p. 50). Le MD soustrait à la valeur de la récolte le coût de subsistance de l'agriculteur et des travailleurs, et obtient alors le bénéfice éventuel de l'exploitation. Grâce à cette information, le MD peut déterminer si une famille va souffrir ou non de famine et combien il lui faut d'aide afin de subsister correctement.

La détermination de la rentabilité d'une ferme peut offrir diverses opportunités d'intervention au druide d'un groupe d'aventuriers. Les règles décrivant les nombreuses branches et les profils de druide obligent celui-ci à proposer son aide à des fermes ou à des villages dans le besoin. Au cours de cette intervention, le druide peut tomber sur de nombreux obstacles pouvant donner lieu à une aventure. Le MD peut même très bien bâtir tout un scénario de campagne autour des efforts d'un groupe qui voudrait remettre sur pied un village d'agriculteurs.

CHAPITRE

2 Les profils de druide

Le *profil* est un ensemble de compétences, de restrictions, d'interdictions et d'avantages qui donne plus de consistance à un druide. Un profil vous aide, en tant que joueur, à enrichir la personnalité et l'historique de votre personnage, ce qui lui permet de mieux s'intégrer dans la campagne de votre MD.

Comment utiliser les profils

Un profil de druide fonctionne à partir des règles de base du *MdJ* et de n'importe laquelle des branches de druides décrites au cours du chapitre précédent. Ainsi, un druide du désert peut choisir un profil de sauvage (issu d'une tribu primitive du désert), un vagabond (qui parcoure les immensités désertiques), un protecteur (protégeant une oasis particulière), etc.

Branches et profils

Lorsque vous élaborez votre personnage de druide, choisissez d'abord sa branche, vu que chaque branche a des exigences particulières en matière de scores de caractéristiques. Après quoi, choisissez un profil parmi ceux qui vous sont autorisés. Cependant, assurez-vous bien de posséder suffisamment d'unités de compétence pour pouvoir prendre les compétences martiales et diverses requises à la fois par la branche et par le profil que vous avez choisis — même si souvent, les compétences requises pour une branche et pour un profil se rejoignent.

Restrictions du MD

Avant de laisser les joueurs choisir leur profil, le MD doit examiner avec attention chacun des profils existants pour voir s'ils s'intègrent bien dans le cadre de sa campagne. Il peut décider de ne permettre certains profils qu'à des PNJ, ou d'en interdire d'autres purement et simplement.

Le MD peut aussi vouloir modifier ou ajouter certains éléments à un profil, afin de mieux coller aux conditions générales de sa campagne. Prenons l'exemple du profil de sauvage. Supposons que la campagne comprenne déjà une tribu primitive de pêcheurs de perles : le MD peut alors décider de modifier le profil de sauvage de manière à ce qu'il remplisse certaines conditions correspondant aux caractéristiques culturelles de cette tribu — en faisant de la natation une compétence obligatoire, ou accordée en bonus.

Bonus et pénalités de réaction

Les profils de druide reçoivent parfois un bonus ou une pénalité de réaction qui fait partie de leurs bénéfices et de leurs limitations particuliers. Un ajustement de réaction dû soit aux conditions requises d'un profil de druide, soit à un score de Charisme particulièrement élevé (*MdJ*, p. 23) s'exprime sous forme de bonus (+1, +2, etc.) ou de pénalité (-1, -2, etc.).

Lorsque vous lancez 2d10 pour déterminer la réaction durant une rencontre (tableau 59, *GdM*, p. 141), le MD doit soustraire le bonus ou au contraire ajouter la pénalité — et non l'inverse. Par exemple, la druidesse Gueule-de-Loup a un ajustement de réaction de +7 en raison de son score de Charisme élevé et de son profil de druide. Le MD doit donc ôter 7 au résultat de la réaction obtenu avec les 2d10 durant une rencontre afin de refléter ce bonus, en raison de la façon dont est conçue le tableau 59 du *GdM*.

Profil et feuille de personnage

Pour noter le profil de votre druide sur votre feuille de personnage (donnée en pp. 125-127), procédez ainsi :

- Inscrivez le nom du profil de votre druide à la suite de sa branche druidique. Par exemple, un druide au profil d'essaimeur et qui appartient à la branche des druides des plaines sera inscrit ainsi : druide des plaines (essaimeur).
- Lorsque vous notez les compétences de votre personnage, inscrive une astérisque à côté de celles que le personnage a reçu en bonus en raison de son profil. Cela vous aidera, vous et votre MD, à vous rappeler combien de compétences votre personnage doit posséder.
- Là où vous avez de la place (au dos de votre feuille de personnage ou sur une feuille de papier à part), notez les bénéfices spéciaux de votre profil, ses limitations, et toutes les autres informations dont vous voulez vous rappeler rapidement. Vous pouvez aussi utiliser l'espace libre disponible sur une photocopie de la feuille de personnage de druide.



Aperçu des profils de druide

Cette partie vous explique comment sont décrits les différents profils. Ceux-ci sont ensuite présentés par ordre alphabétique.

Description générale des profils

Chaque profil commence par la description de la nature du profil et de toutes les caractéristiques requises pour qu'un personnage puisse le choisir (ainsi, pour vivre comme un druide sauvage, le personnage doit être né dans une tribu primitive, ou avoir été adopté par elle). Cette description introduit un personnage type qui sert à illustrer les traits généraux du profil, mais qui n'est en aucune manière destiné à être joué comme un personnage de campagne. Tous les profils peuvent être indifféremment masculins ou féminins.

La description des profils continue ensuite de cette manière :

Rôle : On y trouve certaines suggestions sur la manière de jouer le profil, dans la mesure où des druides de profils différents peuvent avoir des rôles très distincts dans une campagne.

Restrictions de branche : Si un membre d'une branche particulière de druide ne peut pas prendre ce profil, cette indication est faite ici.

Compétences martiales : Le druide qui possède le profil devrait choisir les compétences *recommandées* ; en tout cas il doit obligatoirement prendre celles qui sont *requises*.

Talents secondaires : Si votre MD se sert des règles concernant les talents secondaires, vous pouvez sélectionner les vôtres à partir du tableau 36 (*MdJ*, p. 75), ou les choisir parmi ceux qui vous sont proposés ici, en plus des talents correspondant à la branche druidique de votre personnage.

Compétences diverses : Pour un profil de druide donné, certaines compétences diverses sont généralement obligatoires. Parfois, ces compétences ne sont que *recommandées* — le personnage n'est pas obligé de les prendre. Il n'est également pas rare qu'un profil offre une compétence en *bonus*, qui ne coûte aucune unité de compétence. Les druides peuvent choisir leurs compétences parmi celles de prêtres et de guerrier au coût normal (*MdJ*, pp. 75-77).

Équipement : Quelques profils comportent certaines restrictions à propos du type et de la quantité d'équipement avec lesquels le personnage peut débuter, ou qu'il a le droit d'acquérir et d'utiliser.

Bénéfices spéciaux : Ce paragraphe décrit les facultés particulières qu'ont les druides grâce à ce profil.

Limitations spéciales : Ici sont précisés les désavantages, limitations et restrictions du profil en question.

Options de richesse : Le personnage commence généralement avec la somme ordinaire d'un prêtre, à savoir 3d6 x 10 po.

Ami des bêtes

L'ami des bêtes possède tout naturellement une connaissance profonde — peut-être instinctive — des habitudes, des comportements et des façons d'agir des animaux. Lasell, une amie des bêtes typique (représentée page 29), se sent une âme à protéger les animaux et punit sévèrement ceux qui leur font du mal sans nécessité. Elle n'a rien contre ceux qui chassent pour se nourrir (ce que, après tout, les animaux font aussi), mais considère la chasse sportive comme répugnante et l'utilisation des animaux dans les jeux du cirque comme un crime horrible.

Rôle : Une amie des bêtes comme Lasell passe la plus grande partie de son temps en compagnie des animaux. En fait, elle vit tellement souvent avec eux qu'il lui manque parfois une certaine sociabilité lorsqu'elle se retrouve face à des humains. La plupart des amis des bêtes sont bourrus et agressifs, et préfèrent la compagnie des honnêtes enfants de la nature à celle des humains, demi-humains et humanoïdes si trompeurs ; d'autres aiment les gens, mais se sentent timides ou ne savent pas quoi dire en face d'eux, et ont parfois de bien mauvaises manières. Lasell, comme la plupart de ceux de son profil, voyage souvent accompagnée d'un ou de plusieurs compagnons animaux dont elle se sent particulièrement proche.

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Recommandée* — bâton.

Talents secondaires : Palefrenier, chasseur.

Compétences diverses : *Bonus* — connaissance des animaux. *Recommandées* — (générales) maîtrise des animaux, dressage des animaux, équitation, équitation en vol ; (de prêtre) premiers secours.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il



perd tout ce qu'il n'aurait pas dépensé de son argent initial au-dessus de 1 po.

Bénéfices spéciaux : Si Lasell, amie des bêtes, s'approche doucement mais sans crainte d'un animal apprivoisé ou non, elle peut essayer de modifier la réaction de celui-ci. Le druide ne peut influencer que des animaux naturels — ceux que l'on rencontre dans la réalité (ours, loups, serpents, etc.), ainsi que des versions géantes ou magiquement agrandies de bêtes normales. Face à un animal non hostile ou domestique, elle peut l'approcher et s'en faire un ami automatiquement. Les créatures sauvages ou dressées pour combattre (comme les chiens d'attaque ou les chevaux de guerre) ont droit à un jet de sauvegarde contre les bâtonnets pour résister au druide, avec un malus minimal de -1. Il y a un malus supplémentaire de -1 tous les quatre niveaux qu'a atteint le druide : -2 donc au 4e niveau, -3 au 8e, etc. (bien que ce pouvoir du druide n'ait rien de magique). Si l'animal rate sa sauvegarde, le druide peut décider de modifier d'un degré sa réaction, dans un sens ou dans l'autre, d'après le tableau 56 (*GdM*, p. 138).

L'ami des bêtes reçoit un bonus de +4 à tous ses tests de compétence de connaissance, maîtrise et dressage des animaux. S'il ne possède pas l'une de ces compétences, il peut agir exactement comme s'il l'avait, sans ce bonus de +4.

Si Lasell, amie des bêtes, jette un sort de la sphère animale sur une bête, la victime se sauvegardera avec une pénalité de -2 contre ce sort.

Grâce à sa connaissance des animaux, un ami des bêtes sait percer à jour un lycanthrope (sous forme humaine ou animale) s'il réussit un test de connaissance des animaux. Son œil exercé remarque les petites différences de comportement qu'a un lycanthrope sous forme animale par rapport à un animal normal ; il reconnaît également les subtils indices, dans le comportement et les gestes d'un lycanthrope sous forme humaine, qui trahissent sa nature animale. L'ami des bêtes ne peut tenter qu'un seul test de compétence, et ce uniquement après être resté en présence du lycanthrope au moins un round.

Limitations spéciales : Un ami des bêtes fera tout son possible pour aider et soigner un animal blessé, ou en libérer un qui soit maltraité, et il ne tuera un animal que pour lui épargner de longues souffrances avant de mourir. Un ami des bêtes qui connaît un



animal ne peut pas lui faire de mal, ni laisser d'autres le lui en faire, pas plus qu'il ne peut l'envoyer au suicide face à un danger. Il est rare qu'un ami des bêtes recrute des animaux spécifiquement pour lui servir de garde du corps ; il attire autour de lui des amis et des animaux familiers, qui peuvent par la suite vouloir lui rendre un service, comme aller espionner pour son compte ou le défendre. En échange, le druide les nourrit et les abrite, soigne leurs blessures, et les libère lorsqu'ils se retrouvent en captivité.

Comme pour tous les amis des bêtes, le manque de savoir-vivre en société de Lasell lui interdit de développer la compétence d'étiquette, et lui donne une pénalité de -1 aux réactions durant une rencontre avec des membres de sa race (sauf avec des personnes du même profil qu'elle).

Options de richesse : 3d6 x 8 po. Les amis des bêtes ne portent qu'un intérêt limité à ce produit de la civilisation qu'est l'argent, et ne s'aventurent que rarement dans une ville.



Changeur de forme

Les druides changeurs de forme dominent leur pouvoir de métamorphose à un niveau d'expérience plus bas que les autres druides. Cette faculté demande un don spécial (peut-être une goutte de sang de lycanthrope ou de dragon d'argent dans ses veines, héritée d'un lointain ancêtre), ainsi qu'un intense entraînement. Mais ceux qui persévèrent, tels Rimi (illustrée ci-contre), en retirent des pouvoirs de métamorphose accrus.

Rôle : Les changeurs de forme ont une personnalité changeante. Sans être chaotiques, ils sont prompts à la colère, et passent rapidement du rire aux larmes. Rimi, comme tous les changeurs de forme, est un excellent espion ou messager, et a une chance non négligeable d'être choisi par un druide de haut niveau, un archidruide ou un Grand Druide, afin de devenir son serviteur.

Restrictions de branche : Seuls les druides des forêts, des plaines et des montagnes peuvent choisir ce profil, vu que les druides des autres branches ont un pouvoir de métamorphose limité.

Compétences martiales : *Recommandées* — bâton.

Talents secondaires : Chasseur, palefrenier.

Compétences diverses : *Bonus* — connaissance des animaux. *Recommandées* — (de prêtre) connaissance des sorts ; (de guerrier) endurance, survie, pistage.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, faute de quoi il perd toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.

Bénéfices spéciaux : En tant que changeuse de forme, Rimi obtient le pouvoir de métamorphose de sa branche dès le 1er niveau au lieu du 7e. Toutefois, jusqu'à ce qu'elle atteigne le 7e niveau, la druidesse peut uniquement adopter la forme d'une créature naturelle dont le nombre de dés de vie ne dépasse pas la moitié de son niveau d'expérience (un changeur de forme de niveau 1 ne peut donc que prendre la forme d'une créature de 1/2 DV ou moins). Rimi peut se transformer quotidiennement deux fois plus souvent que sa branche ne le permet normalement, ce qui double le nombre de transformations qu'elle peut opérer chaque jour (ainsi, un changeur de forme des forêts pourra se changer en animal, en reptile et en oiseau deux fois par jour pour chacune de ces formes). Cependant, l'utilisation de ce pouvoir au-delà de l'ordinaire (trois fois par jour) peut entraîner de dangereuses conséquences (voir "Limitations spéciales").

Au 7e niveau, Rimi la changeuse de forme peut transformer une portion de son corps. Au lieu de se changer en reptile, elle peut juste se doter de crocs de serpent, qu'elle peut utiliser pour mordre et causer 1d2 points de dégâts plus poison. Plutôt que de se changer en oiseau, elle peut transformer ses bras en ailes de volatile et voler à une vitesse de déplacement de 21. Au lieu de se transformer en ours (ou en un autre mammifère), elle peut faire jaillir de ses doigts des griffes d'ours et porter deux attaques qui provoquent 1d3 points de dégâts chacune, plus bonus de Force. Chacune de ces actions compte comme une transformation pour une journée donnée.

Limitations spéciales : Un changeur de forme ne récupère des points de vie que lorsqu'il retrouve sa forme humaine, et même alors ne regagne que 1d4 pv. Si le druide a 0 pv ou moins, il n'en récupère aucun, même sous forme humaine.

Si Rimi emploie son pouvoir plus de trois fois par jour, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts après chaque utilisation supplémentaire. Si elle échoue, elle se retrouve emprisonnée sous sa forme animale jusqu'au jour suivant, où elle peut alors retenter une sauvegarde. Mais pour chaque sauvegarde échouée, la druidesse a une pénalité de -1 supplémentaire pour sa sauvegarde suivante. Si Rimi rate trois jets de sauvegarde à la suite, elle conservera sa forme animale en permanence, comme si elle avait été réincarnée en cette créature. Seul un sort de *métamorphose universelle*, de *souhait mineur* ou de *souhait* peut lui faire retrouver sa forme humaine (ou une autre forme).

Options de richesse : 3d6 x 5 po. Les changeurs de forme passent trop de temps sous forme animale pour se soucier vraiment de l'argent.

Conseiller

Votre personnage de druide peut être (ou essayer de devenir) le conseiller d'un dirigeant — peut-être d'un chevalier local, ou d'un grand roi... Rappelez-vous Merlin, que les vieilles légendes dépeignent sous les traits d'un druide.



Un conseiller tel que le druide Elam (représenté ci-dessous) cherche à se rendre indispensable aux yeux de son seigneur. La neutralité bien connue de sa classe garantit au souverain que ses avis seront impartiaux, et le fort Charisme du druide pousse son seigneur à l'écouter presque toujours. Elam peut se servir de ses "yeux dans la nature" (voir chapitre 4 : "Comment jouer un druide") pour fournir à son maître des informations cruciales et opportunes.

En même temps, le druide peut manipuler subtilement son seigneur afin de servir ses propres buts. Par exemple, Elam peut encourager son maître à aller chasser dans une magnifique forêt qu'il souhaite protéger. Pourquoi ? Parce qu'Elam sait que son seigneur est un homme jaloux. Une fois qu'il aura vu la belle forêt et ses si charmants animaux, il risque fort d'en faire réserve de gibier royale par décret. De sorte que les garde forestiers du seigneur tiendront désormais les braconniers à l'écart et empêcheront les paysans d'y abattre des arbres. Et le souverain et ses sbires n'y viendront chasser qu'une ou deux fois par an, ce qui est bien trop peu pour menacer sérieusement les animaux qui y vivent.

Pour des raisons du même ordre, un conseiller comme Elam peut participer à l'éducation des enfants de son seigneur, apparemment pour leur enseigner l'herboristerie, l'histoire, des notions de survie, et autres compétences similaires. En réalité, il se sert de cette opportunité pour leur inspirer un certain respect pour la nature et la vision du monde des neutres — et éventuellement pour les encourager à devenir druides plus tard.

Rôle : Le conseiller Elam est un homme subtil et mystérieux. Il parle rarement, à moins d'avoir quelque chose d'important à dire, et il réfléchit toujours profondément avant de parler. Même s'il n'est pas vraiment installé à la cour de son seigneur, il observe les choses avec une certaine distance, se servant souvent d'animaux pour épier son maître. Il a tendance à surgir précisément alors qu'on a grand besoin de lui ou qu'on s'y attend le moins, rester un jour ou un mois puis disparaître à nouveau dans la nature.

Toujours avide de nouvelles informations, Elam parcourt fréquemment le monde sous le déguisement d'un voyageur ordinaire (ou, s'il est de haut niveau, sous forme animale), et recueille les histoires que se racontent les paysans, les marchands et les aubergistes, afin de mieux servir ses propres intérêts et ceux de son suzerain. En tant que PJ, il évaluera longuement l'objectif et les ramifications à long terme de chaque aventure, et insistera sur une bonne préparation et de solides informations avant de partir à l'action.

Restrictions de branche : Aucune.

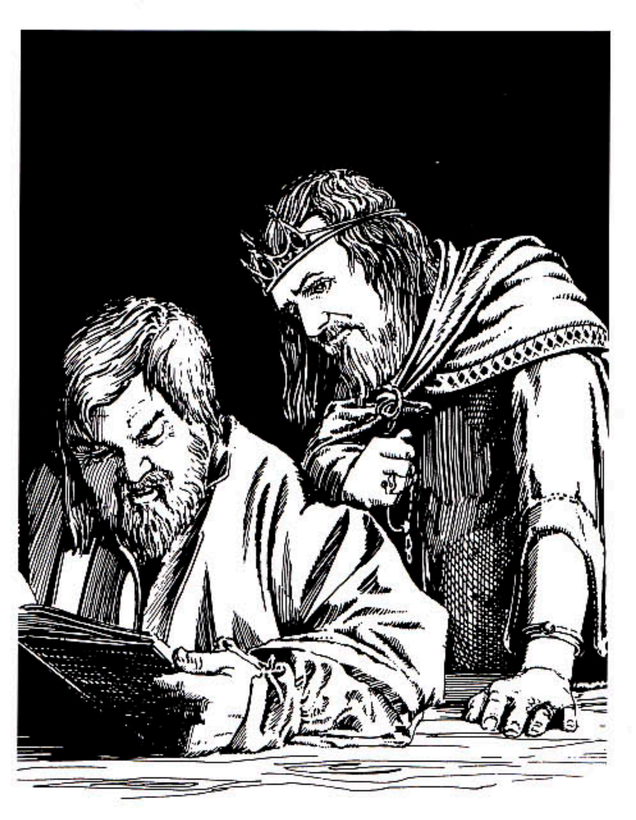
Compétences martiales : *Recommandées* — bâton.

Talents secondaires : Scribe.

Compétences diverses : *Bonus* — Étiquette. *Recommandées* — (générales) héraldique, météorologie ; (de prêtre) premiers secours, histoire locale, connaissance des sorts ; (de roublard, deux unités) lecture sur les lèvres ; (de roublard, une unité, par "bénéfice spécial") déguisement.

Équipement : Le conseiller n'est pas obligé de dépenser tout son argent de départ à acheter de l'équipement, il peut garder tout l'argent qu'il lui reste.

Bénéfices spéciaux : En tant que conseiller, Elam peut développer la compétence de roublard de déguisement au coût normal et non à un coût deux fois plus élevé. Il peut vivre gratuitement au château









de son maître (aucune dépense de subsistance), et bénéficie de l'écoute de son souverain.

Le MD doit créer le seigneur PNJ que le druide conseille. Aidez votre MD à imaginer une bonne raison, au-delà de ses dons de druide, pour laquelle le PJ a gagné la confiance de son souverain. Il se peut qu'Elam soit un parent (un cousin et fils cadet qui n'a reçu aucun héritage et est de ce fait entré dans l'ordre druidique), ou bien l'apprenti d'un druide plus âgé (et récemment décédé) qui était le conseiller officiel du suzerain. Pour l'équilibre du jeu, si le PJ n'est que de niveau 1, il est préférable que le MD n'en fasse que l'un des quelques conseillers du seigneur d'un petit domaine — le manoir d'un chevalier, ou une baronnie, par exemple. (Si vous, le joueur, désirez absolument incarner le conseiller d'un roi, choisissez alors un roi en exil qui tente de regagner sa couronne.) C'est au PJ de développer l'influence de son seigneur.

Limitations spéciales : Les habitants du domaine du seigneur (et des domaines voisins) reconnaissent sans peine le druide de la cour. Si le suzerain le tient en haute estime, ou si la population sait qu'il est de bon conseil, nombreuses sont les personnes qui viendront lui demander d'intercéder pour elles auprès du seigneur. De plus, il peut faire une cible toute désignée pour les ennemis de son souverain ou pour certains courtisans jaloux de son succès.

En revanche, si Elam en vient à décevoir son maître, il se retrouvera en disgrâce à la cour : il souffrira d'une pénalité de -2 aux réactions de son seigneur et des autres courtisans — et même face à toute personne de la région (si ses mauvais conseils ont entraîné un échec particulièrement retentissant, par exemple une défaite au cours d'une bataille). Selon le tempérament de son maître, un conseiller tombé en disgrâce peut être contraint à l'exil ou pire, jusqu'à ce qu'il ait racheté sa faute.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Druide de village

Kabil, le druide de village (représenté ci-contre), s'est étroitement associé à un petit village ou à un hameau. Au fur et à mesure qu'il gagne de l'expérience, son influence pourra s'élargir à l'ensemble d'un comté, d'une baronnie, voire d'une région entière. Mais ses préoccupations resteront toujours rurales avant tout. Un druide de village caresse toujours l'espoir de voir les gens ordinaires vivre en harmonie avec la nature.

En tant que druide de village, Kabil a deux objectifs principaux : empêcher d'une part les gens de surexploiter la nature (par des pratiques agricoles irréfléchies, etc.), défendre et protéger d'autre part les villageois qui suivent le droit chemin druidique. Ainsi, même s'il ne reste pas inactif lorsque la nature est menacée ailleurs, ses intérêts prioritaires restent néanmoins les récoltes, les animaux domestiques, et ses propres suivants. Kabil utilise ses compétences et sa magie pour protéger tous les êtres vivants de sa communauté d'éventuels ennemis, des maladies, des sécheresses, des incendies de forêt et de toute autre catastrophe naturelle.

Rôle : Le druide de village remplace d'habitude le prêtre ou le clerc ordinaire dans des hameaux où la plupart des habitants suivent les principes moraux des druides. En plus de leur offrir sa protection et ses conseils, le druide préside à la communauté à chaque naissance (d'un être humain ou d'un animal), décès, mariage, moisson, à chaque changement de saison, et ainsi de suite (voir chapitre 4 : "Comment jouer un druide", pour les détails).



Ce profil convient parfaitement à un PJ lorsque le MD a décidé de situer sa campagne dans un cadre rural en danger, ou éventuellement près de ruines encore inexplorées.

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Requises* — Faucille ou faux. *Recommandées* — bâton.

Talents secondaires : Fermier, forestier, palefrenier.

Compétences diverses : *Bonus* — agriculture. *Recommandées* — (générales) dressage des animaux, brassage, utilisation des cordes, météorologie ; (de prêtre) premiers secours, herboristerie, histoire locale, religion.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd de toute façon toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.

Bénéfices spéciaux : Avec le MD, décidez du village que doit protéger votre druide ; ce dernier habitera ce village ou ses environs immédiats.

Les gens du coin respectent énormément Kabil, et lui fournissent des informations sur tout ce qui se passe dans la région. Il reçoit un bonus de +2 à la réaction des habitants et des animaux domestiques de son village — tant qu'il veille scrupuleusement à remplir ses fonctions. De plus, les villageois entretiennent Kabil et lui offrent un niveau de vie de classe moyenne (*GdM*, p. 51). Cette hospitalité, mieux qu'une quelconque dîme, rend compte de la reconnaissance d'une communauté qui souhaite offrir tout ce qu'elle a de mieux à son druide de village pour qu'il vive en son sein.

Limitations spéciales : En tant que druide du village, Kabil ne dispose pas de beaucoup de temps libre. Les villageois requièrent sans cesse son aide pour toutes sortes de problèmes — un raid de bandits, un petit enfant qui s'est perdu dans les bois… De plus, le druide doit consacrer au moins une journée par semaine à l'administration du village : il écoute les revendications des uns et des autres, arbitre les querelles, retrouve les bêtes perdues, soigne les animaux, propose des conseils sur les prochaines moissons, guérit les malades, accouche les femmes, etc. S'il est absent une semaine, son bonus aux réactions baisse d'un point (maximum 0) et son revenu baisse d'un rang (passant de la classe moyenne à un niveau pauvre, puis misérable) au fur et à mesure que les gens deviennent moins hospitaliers. Le druide peut éviter ces inconvénients en s'arrangeant avec quelqu'un d'autre (un autre druide ou un rôdeur) pour veiller sur le village en son absence.

Les villageois de Kabil attendent aussi de lui qu'il les protège contre les grands fléaux. S'il échoue — ou si personne ne le voit au moins faire de gros efforts — le MD peut diminuer ou même supprimer tous ses avantages et ses bonus de réaction aussi longtemps que les villageois lui en tiendront rancune. En jouant bien, un druide de village peut retrouver sa respectabilité perdue ; Kabil peut récupérer ses bonus de réaction et ses avantages rapidement en menant une grande action en faveur de son village, ou plus lentement en remplissant parfaitement ses fonctions pendant les mois qui suivent.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Druide déchu

Ces druides sont les plus étranges de l'ordre druidique. Bien souvent, les autres druides considèrent qu'ils ne font plus partie de leur ordre.





Ces druides déchus viennent de contrées qui ont été dévastées à jamais — forêts qui ont brûlé jusqu'au dernier arbre, marécages asséchés, montagnes saccagées par des mines, et ainsi de suite. Plutôt que de tenter de les reconstituer ou de changer d'endroit, ces druides déchus tels Struma (représenté p. 31) laissent de sinistres sentiments envahir leur cœur suite à la catastrophe et se tournent vers une sombre magie afin de chercher à se venger.

Dans une situation de stress très fort (et au gré du MD), un druide peut renoncer à son profil précédent et devenir un druide déchu. Dans ce cas, et s'il est de niveau 2 ou plus, il perd un niveau d'expérience suite à ce changement mais n'a pas d'autres pénalités. Notez bien qu'il s'agit d'une exception à la règle concernant les changements de profil (p. 42), de sorte que le MD peut décider de limiter cette option aux seuls PNJ.

Rôle : Les druides déchus sont toujours des personnages amers. Ils deviennent parfois fous, leur cœur s'emplissant d'un désir de vengeance insatiable et souvent impossible à l'égard de ceux qui ont détruit leur contrée. Par exemple, imaginons que Struma devienne un druide déchu suite à la dévastation de sa forêt par des orques. Il peut alors consacrer le restant de son existence à l'anéantissement de toute la race orque et à la mort de tous ses membres. La plupart des druides déchus vivent en reclus, mais il leur arrive parfois de se regrouper, bien souvent au sein du sinistre Cercle de l'Ombre (voir chapitre 3 : "L'ordre druidique").

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Recommandées* — cimeterre, bâton.

Talents secondaires : Chasseur, forgeron.

Compétences diverses : *Recommandées* — (de prêtre) herboristerie, connaissance des sorts ; (de guerrier) connaissance des animaux, endurance, pose de collets, survie.

Équipement : Un druide déchu comme Struma doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd tout ce qu'il n'aurait pas dépensé de son argent initial excepté 1 po.

Bénéfices spéciaux : Le druide reçoit un accès mineur à la sphère de sorts de nécromancie. Lorsqu'il atteint le 6e niveau, il reçoit un pouvoir supplémentaire, celui de pouvoir animer des animaux morts. Traitez ce pouvoir tout comme le sort d prêtre *animation des morts* ; mais le druide ne peut utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par jour, et il peut seulement affecter 1 DV d'animal normal (qui existe dans la réalité) par niveau de druide.

Limitations spéciales : Le druide déchu ne peut lancer que les versions inversées des sorts de guérison et de soins.

Étant un druide déchu, Struma ne pourra jamais atteindre le statut de Haut Druide, et par conséquent ne pourra jamais non plus le dépasser et devenir druide hiérophante. Inversement, un personnage de Haut Druide ou de druide hiérophante ne pourra jamais devenir druide déchu.

Tous les rôdeurs et les druides des autres profils réagissent face à un druide déchu avec une pénalité de -4, généralement avec un mélange de pitié et de crainte (les druides déchus qui se rencontrent ne réagissent qu'à -2). La plupart des autres druides considèrent que les druides déchus sont des ennemis, qu'ils cherchent à traquer, à tuer ou à emprisonner.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Druide totémique

Le druide totémique s'identifie très étroitement à une espèce particulière de mammifère, de reptile ou d'oiseau. Si Vanier, un druide totémique typique, ne voue pas un culte particulier à son animal totem, il est en revanche convaincu que cet animal représente son esprit. Le druide totémique choisit un animal sauvage ordinaire (qui existe dans la réalité) — mammifère, reptile ou oiseau — en guise de totem. Cette créature ne peut pas être plus grande qu'un ours ni plus petite qu'une souris. Parmi les choix les plus fréquents, citons : l'ours noir, le lynx, l'aigle, le hibou, le loup, le serpent à sonnette et le castor. De plus, le totem de Vanier doit correspondre à sa branche : si Vanier appartient à la branche des druides du désert, il ne peut choisir pour totem qu'un animal qui vit normalement dans le désert.

Rôle : Les druides totémiques ont tendance à modeler leur caractère sur celui de leur animal totem. Ils nourrissent des sentiments extrêmement protecteurs vis-à-vis des représentants de cette espèce lorsqu'ils les rencontrent à l'état sauvage, et essaient toujours de s'en faire des amis. De par son profil de druide totémique, Vanier agit de manière à préserver les intérêts de son espèce totem et des représentants individuels de cette race.





Même lorsque son totem est une bête de proie (une biche, par exemple), Vanier ne chassera jamais cet animal, et ne mangera jamais de sa viande. Il n'essaie généralement pas d'en empêcher la chasse (sauf dans le cas d'une espèce en voie de disparition), en revanche il s'opposera férocement à toute pratique de chasse cruelle ou inutile.

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Recommandées* — bâton.

Talents secondaires : Palefrenier, chasseur.

Compétences diverses : *Bonus* — pistage. *Recommandées* — (générales) maîtrise des animaux, dressage des animaux ; (de prêtre) premiers secours, herboristerie ; (de guerrier) connaissance des animaux, survie.

N'oubliez pas que les druides totémiques ont un nombre restreint d'unités de compétence (voir "Limitations spéciales").

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd de toute façon toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.

Bénéfices spéciaux : Un druide totémique comme Vanier peut prendre la forme de son animal totem un nombre de fois par jour égal à son niveau d'expérience divisé par trois (arrondir vers le bas), plus un. Ainsi, un druide totémique de niveau 3 à 5 peut se métamorphoser deux fois par jour, trois fois entre le 6e et le 8e niveau, etc. Ce pouvoir fonctionne de la même manière que la métamorphose druidique normale, si ce n'est que le druide ne regagne pas de points de vie lorsqu'il se transforme en son animal totem ou lorsqu'il quitte cette forme ; l'esprit du druide demeure si proche de son totem qu'il ressent pleinement les dégâts qu'a encaissé l'animal. Le druide totémique peut utiliser ce pouvoir *en plus* de ses pouvoirs normaux de métamorphose.

Un druide totémique peut communiquer sans problème avec les membres ordinaires ou géants de l'espèce de son totem (comme avec un sort de *langage des animaux*). Il reçoit un bonus de +4 à tous ses tests de compétence de premiers secours, de dressage, de connaissance et de maîtrise des animaux lorsqu'ils concernent son animal-totem. Si un druide ne possède pas l'une de ces compétences, il peut néanmoins l'utiliser avec son animal-totem tout comme s'il l'avait, mais dans ce cas sans le bonus de +4.

Limitations spéciales : Un druide totémique a droit à une unité de compétence diverse de moins que les autres, en raison de tout le temps qu'il passe sous forme animale. Ainsi, Vanier débute avec trois unités de compétence au lieu de quatre.

Options de richesse : 3d6 x 5 po. Les druides totémiques, comme les changeurs de forme, ont moins besoin d'argent en raison du temps accru qu'ils passent sous forme animale.

Essaimeur

Le druide essaimeur consacre sa vie à entretenir la vie insectoïde et arachnide partout où elle existe. La plupart des essaimeurs de bas niveau, comme Cagua (représenté ci-contre), ont un métier d'apiculteur ou équivalent.

Rôle : Les essaimeurs sont quelque peu énigmatiques. Beaucoup essaient d'instiller certaines vertus des insectes chez leurs compagnons, telles que la patience, le rude labeur, et une étroite coopération. Certains essaimeurs de plus haut niveau vont même jusqu'à essayer de pousser certains groupes



d'humains à adopter un mode de vie inspiré de celui des insectes en essaim. D'autres — qui se baptisent souvent les entoileurs — adoptent le comportement mortellement patient des arachnides prédateurs, ou des insectes comme la libellule ou l'araignée, chassant impitoyablement les ennemis de l'ordre druidique (ou les attendant dans l'ombre d'un piège). Le bois d'un essaimeur est habituellement situé autour de l'habitat des créatures pour lesquelles le druide se sent le plus d'affinités — une forêt recouverte de toiles d'araignées, un champs empli de ruches d'abeilles, etc.

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Recommandées* — cimeterre, bâton.

Talents secondaires : Fermier, menuisier/ charpentier.

Compétences diverses : *Recommandées* — (générales) agriculture ; (de guerrier) connaissance des animaux, endurance, pose de collets.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.

Bénéfices spéciaux : Un essaimeur reçoit un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde contre les dards ou les morsures d'insectes ou d'arachnides venimeux, versions géantes comprises.

Le druide a également un bonus de +4 à ses tests de compétences d'agriculture, de dressage des animaux et de connaissance des animaux concernant les insectes ou les arachnides, et il peut utiliser la compétence de dressage des animaux avec des insectes et des arachnides géants.

Un essaimeur comme Cagua peut passer sans égratignure à travers n'importe quelle sorte de toile d'araignée, y compris celles qui ont été créées par un sort de *toile*. Lorsqu'il lance les sorts de *convocation d'insectes*, d'*insectes géants*, de *fatalité rampante*, ou de *fléau d'insectes*, le joueur augmente son niveau effectif de trois.

Lorsqu'il atteint le 7ᵉ niveau, le druide reçoit la faculté de pouvoir se changer en un insecte ou un arachnide géant *une fois* par jour. Il peut prendre la forme non venimeuse d'une fourmi géante, d'un mille-pattes géant, d'une araignée géante ou d'une guêpe géante. L'essaimeur peut adopter cette forme



d'insecte à la place de l'une des trois autres possibilités (oiseau, mammifère ou reptile). Ainsi, Cagua peut décider de ne pas se changer en oiseau mais en insecte un jour donné, puis le lendemain de délaisser sa forme reptilienne à la place. Le druide ne peut de toute façon que prendre trois formes animales par jour, tout comme n'importe quel autre druide. Remarque : un druide gris ayant le profil d'essaimeur peut se changer en insecte au lieu de l'une de ses trois possibilités normales, qui sont en mammifère, en reptile ou en araignée géante non venimeuse.

Limitations spéciales : Les sorts d'*amitié avec les animaux*, de *langage des animaux* et de *convocation d'animaux* lancés par un essaimeur ne fonctionnent qu'avec des insectes, des insectes géants ou des arachnides. Les essaimeurs ont une pénalité de -3 lorsqu'ils se servent de compétences en rapport avec des animaux (connaissance, dressage des animaux, etc.) qui ne sont ni des insectes, ni des arachnides.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.



Hors-la-loi

Dans une contrée où les forces du mal ont pris le dessus et règnent en maître sur le pays, les personnes d'alignement bon qui résistent sont devenues des hors-la-loi. Depuis leur siège en exil au fin fond de la nature, ces personnes mènent une guérilla sans relâche contre les cruels seigneurs au pouvoir, un peu à la manière de Robin des Bois et de sa joyeuse troupe. Vu que l'équilibre penche si fort en faveur des forces du mal, le druide peut tout à fait devenir un chef militaire dans la lutte qui vise à renverser les tyrans. Dans certaines situations, c'est l'ordre druidique lui-même qui peut avoir été mis hors-la-loi ; dans de tels cas, le druide hors-la-loi est confronté à une persécution incessante de ses suivants et à la destruction des lieux sacrés.

Rôle : Comme la plupart des bandes de hors-la-loi se battent dans la nature (en tendant des embuscades à leurs ennemis le long d'une route forestière, ou en se défendant contre des patrouilles), les pouvoirs et les talents du druide s'avèrent extrêmement utiles. Mackay est l'un de ces hors-la-loi (voir illustration ci-contre). En dehors du combat, il excelle à recueillir des renseignements et à guérir les gens grâce à ses dons de prêtre. En fonction de la nature des personnes du groupe et de leur alignement, vous pouvez jouer un druide hors-la-loi juste comme un personnage ordinaire, ou comme le meneur spirituel (ou réel) du groupe.

Compétences martiales : *Recommandées* — cimeterre, fronde, bâton.

Talents secondaires : Fermier, forestier, chasseur, forgeron.

Compétences diverses : *Bonus* — pose de collets. *Recommandées* — (générales) dressage des animaux, brassage, utilisation des cordes, chant, météorologie ; (de prêtre) premiers secours, herboristerie, histoire locale, religion ; (de roublard, deux unités) déguisement ; (de guerrier) connaissance des animaux, pistage.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.

Bénéfices spéciaux : Aucun.

Limitations spéciales : Les autorités locales sont toujours en train de traquer les hors-la-loi comme Mackay. En cas de capture, c'est l'emprisonnement — ou pire…

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Naturaliste

Depuis sa plus tendre enfance, l'insatiable curiosité du naturaliste l'a amené à se passionner pour tout ce qui a trait à la nature, des caractéristiques de chaque plante et de chaque animal à l'étude des forces naturelles telles que la foudre et le climat, en passant par l'histoire ancienne de l'ordre druidique. Outre les caractéristiques minimales requises normales, un druide doit avoir au moins 15 en Intelligence pour pouvoir choisir ce profil.

Rôle : Xenia, naturaliste typique, n'est jamais aussi heureuse que lorsqu'elle étudie de nouvelles plantes ou des animaux inconnus. Il lui paraît tout à fait normal d'aller s'aventurer au plus profond d'une forêt hantée pour observer un certain champignon particulièrement rare, ou de se risquer dans l'antre d'un dragon afin d'assister en direct au miracle de l'éclosion des petits dragonneaux. Elle évite autant que possible d'interférer avec ses sujets d'étude, préférant observer et prendre des notes plutôt que de rapporter des spécimens chez elle.

Il arrive souvent à un naturaliste de se lancer dans une aventure par simple curiosité. Cela peut d'ailleurs faire un bon rôle pour un druide PNJ : Xenia (au choix, sous l'aspect d'une vieille sage un peu croulante, ou d'une fougueuse jeune étudiante) peut par exemple embaucher un groupe d'aventuriers pour l'accompagner dans une expédition scientifique dangereuse dont le but est de se rendre sur une île vivante située au cœur d'un océan contrôlé par les sahuagins. Un groupe peut aussi être amené à l'accompagner pour étudier l'écologie de la salamandre sur le Plan Élémentaire du Feu, ou encore pour vérifier une rumeur qui prétend qu'une espèce de hibou géant que l'on croyait disparue survit encore dans une forêt située près du château d'une liche.

Restrictions de branche : Les druides arctiques et de la jungle ne peuvent pas prendre ce profil, dans la mesure où leur environnement si difficile les contraint à consacrer leur temps avant tout à leur survie, et non pas à la recherche scientifique.

Compétences martiales : *Recommandées* — bâton.

Talents secondaires : Chasseur, navigateur, scribe.



Compétences diverses : *Bonus* — histoire ancienne. *Recommandées* — (générales) don artistique, langues vivantes, météorologie ; (de prêtre) herboristerie, langues anciennes, lecture/écriture ; (de guerrier) connaissance des animaux.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.

Bénéfices spéciaux : Le naturaliste peut utiliser des unités de compétences martiales pour développer des compétences diverses. Cela permet à Xenia de consacrer plusieurs unités à une même compétence (comme connaissance des animaux, herboristerie ou météorologie), et de devenir ainsi une experte en zoologie, en botanique ou en météorologie.

Limitations spéciales : N'oubliez pas, lorsque vous incarnez un druide naturaliste, de bien mettre l'accent sur son insatiable curiosité. Par exemple, Xenia préférera cent fois étudier un monstre inconnu plutôt que de le tuer ou de prendre la fuite. Elle ne peut pas résister au plaisir d'une énigme ou d'une devinette, et ira même jusqu'à mettre sa vie en danger pour les résoudre.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Pacifiste

Le druide pacifiste considère que toute forme de vie est sacrée, et particulièrement celles des créatures dotées d'une Intelligence animale ou supérieure.

Rôle : Les limitations du rayon d'action de ce druide (voir ci-dessous) en font un personnage particulièrement intéressant à jouer, qui s'entendra le mieux avec un groupe d'aventuriers d'alignement bon. Pour donner au joueur d'un pacifiste une chance de s'illustrer, le MD devra imaginer des aventures dans lesquelles le personnage peut aider à négocier diplomatiquement une solution à un conflit entre deux seigneurs voisins, ou au cours desquelles les membres du groupe peuvent parfois triompher de leurs adversaires par la négociation ou la persuasion morale.

Par exemple, supposons qu'une tribu de gobelins menace des régions humaines. Seul le MD sait que ces gobelins ont en fait été chassés de leurs cavernes d'origine par un vampire maléfique et s'en retourneraient volontiers chez eux si quelqu'un faisait disparaître ce vampire. Un tel scénario offre à un druide pacifiste astucieux comme Alouette (voir ci-dessous) une bonne opportunité de parler aux gobelins, découvrir pourquoi ils ont envahi ces terres et ensuite de convaincre le groupe de s'allier avec eux contre le vampire.

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Recommandées* — bâton.

Talents secondaires : Fermier, palefrenier.

Compétences diverses : *Bonus* — premiers secours. *Recommandées* — (générales) brassage, cuisine ; (de prêtre) herboristerie, religion, connaissance des sorts ; (de guerrier) connaissance des animaux, survie.

Équipement : Une pacifiste comme Alouette ne peut pas acheter d'armes à l'exception de fléchettes ou d'un bâton. Elle doit dépenser tout son argent de départ en équipement, vu qu'elle perd tout ce qu'elle n'a pas dépensé de son argent initial au-dessus de 1 po.

Bénéfices spéciaux : Un druide pacifiste peut utiliser une partie ou la totalité de ses unités de





compétences martiales pour acquérir des compétences diverses.

Les pacifistes comme Alouette ont le don de savoir trouver les mots qu'il faut pour apaiser les tempéraments et calmer les bêtes sauvages. Ce pouvoir peut annuler les effets d'un sort de *terreur*, tranquilliser un animal enragé, ou apaiser une foule hostile. Alouette peut se servir de ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à son niveau d'expérience. L'utilisation de mots apaisants a l'un des effets suivants :

- Annule un sort de *terreur* (ou la faculté similaire d'un monstre) sur un unique individu, ou
- Arrête la rage de berserk d'une créature, ou
- Apaise temporairement un certain nombre d'animaux, de personnages ou de monstres (dont la somme des niveaux ou des dés de vie n'excède pas le double du niveau du druide). Un groupe apaisé reste généralement tranquille 1d4 +1 rounds, tant que nul n'intente d'action hostile contre eux, leurs alliés ou leurs biens. Pendant cette période, le druide ou d'autres peuvent essayer de s'enfuir ou de négocier une solution à la situation.

Limitations spéciales : Vous, le joueur, devez jouer ce druide comme un pacifiste absolu. Un personnage comme Alouette ne s'oppose pas entièrement à ceux qui font du mal lorsque cela est nécessaire — après tout, les animaux chassent bien pour se nourrir. Mais elle, personnellement, ne blessera jamais une personne ou un animal. De plus, elle encouragera systématiquement ses compagnons à employer le minimum de force nécessaire au cours d'une rencontre : à demander à des adversaires de se rendre avant de les attaquer, à laisser des ennemis en retraite prendre la fuite si elle estime qu'ils ne représentent plus désormais une menace, etc.

L'utilisation de breuvages à base de plantes ou d'une magie qui ne blesse pas ses ennemis est une solution qui lui convient parfaitement. Par exemple, Alouette peut lancer un *enchevêtrement* contre des ennemis, les changer en arbres, employer un narcotique, etc. Elle refuse en revanche que l'on fasse le moindre mal à des prisonniers ou des innocents qui sont sous sa protection ; de fait, elle utilisera ses pouvoirs et risquera même sa vie pour les protéger.

Le code moral des druides pacifistes contre la violence ne s'applique pas aux morts-vivants maléfiques. Ces créatures sont déjà mortes, mais ont besoin d'aide pour trouver le repos éternel ; en d'autres termes, le druide les détruira sans remords.

Comme tous les pacifistes, Alouette ne mange que des plats végétariens (au joueur de décider si son personnage de pacifiste peut ou non manger du poisson). Elle n'empêche pas les autres de consommer de la viande, mais exprime souvent sa désapprobation.

Les pacifistes de haut niveau se retrouvent désavantagés lorsqu'il s'agit de progresser d'un niveau, dans la mesure où pour gagner un défi druidique, il faut généralement recourir à la violence. Toutefois, si Alouette veut rétablir ses chances dans un tel défi, elle peut soit convaincre son adversaire de faire une joute non violente, soit utiliser des tours ou des sorts sans dégâts pour gagner.

Enfin, le joueur ne peut pas obtenir aléatoirement ni choisir les talents secondaires suivants : armurier, chasseur, trappeur/fourreur et forgeron.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Protecteur

Certains druides se fixent pour but d'être les protecteurs d'un lieu particulier — l'habitat d'une espèce en danger d'extinction, un bosquet d'arbres particulièrement âgés, le lieu de vie d'une dryade, ou un bois sacré. Le plus souvent, ces druides veillent sur un bois sacré aux pouvoirs magiques que d'autres tentent d'exploiter à des fins personnelles ou malveillantes.

C'est au MD de décider de l'étendue de la responsabilité du protecteur — généralement pas plus de quelques arpents de terrain sauvage — et d'imaginer la raison pour laquelle cet endroit nécessite l'attention particulière d'un druide. Par exemple, la cime d'une montagne peut abriter le nid d'un couple de rares faucons qui sont très recherchés par certains nobles pour la chasse, ce qui oblige le druide à continuellement veiller à ce que nul ne vienne s'emparer des œufs ou des oisillons de ce nid.

Un druide ayant ce profil peut être au cours de sa vie le protecteur de plusieurs endroits différents. Supposons par exemple que l'ordre druidique charge Wazir, druide protecteur de bas niveau, de veiller sur un bois non magique. S'il remplit sa tâche (et monte au moins au 3e niveau), l'Ordre peut décider de lui confier





la responsabilité d'un bois magique, un druide de plus bas niveau le remplaçant dans son ancienne tâche.

Pour abandonner ce profil, un protecteur comme Wazir doit trouver une autre personne (en général un druide de même niveau) qui accepte de le remplacer dans sa charge. Il est obligé d'abandonner ce profil si quelqu'un détruit ou profane de manière irréparable le bois sous sa surveillance. Dans ce cas, le protecteur peut devenir un druide déchu, ou vouer sa vie à la vengeance en devenant redresseur de torts.

Rôle : Un protecteur vit au plus profond de la nature, loin de l'humanité. Comme bien des protecteurs, Wazir se méfie normalement des étrangers, car il les soupçonne de venir exploiter ou menacer le site qu'il protège.

Certains protecteurs peuvent le devenir à l'extrême : si jamais Wazir devait être témoin de la quasi-extinction d'une espèce particulière végétale ou animale, dont les derniers représentants vivraient à présent uniquement dans son bois, il pourrait devenir un protecteur furieux et impitoyable. De tels druides peuvent agresser sans avertissement des intrus pour les effrayer ou les tuer, et sont même capables de conclure des pactes avec des monstres de la région pour protéger leur bois.

D'autres protecteurs sont simplement des ermites timides qui accueillent avec plaisir les visiteurs bien intentionnés. Il se peut que Wazir vive comme une sentinelle solitaire et dévouée ; le contact humain lui manque, mais son sens élevé du devoir l'empêche de laisser son poste sans surveillance.

Il n'est pas rare qu'un protecteur vive des années sans voir un autre être humain ; Wazir a peut-être comme seuls amis les animaux et les non-humains qui habitent sur son territoire. Pour cette raison, il peut paraître excentrique ou maladroit face à des humains — même face à d'autres druides.

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Recommandée* — bâton.

Talents secondaires : Chasseur.

Compétences diverses : *Bonus* — histoire locale (de son territoire). *Recommandées* — (de prêtre) herboristerie, histoire ancienne, religion ; (de guerrier) connaissance des animaux, pose de collets.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.

Bénéfices spéciaux : Le druide reçoit un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde et d'attaque lorsqu'il se bat pour protéger son territoire. Ses ennemis ont une pénalité de -2 à leurs sauvegardes tant qu'ils restent sur ce territoire.

En tant que protecteur, Wazir a droit au respect des autres druides (bonus de +1 à leur réaction) de son cercle (voir chapitre 3 : "L'ordre druidique", pour en savoir plus sur les cercles).

Tous les protecteurs ne protègent pas un bosquets magique ou sacré, mais cette responsabilité peut leur incomber (pour plus de détails sur ces sites sacrés, référez-vous au chapitre 6 : "Les bosquets sacrés"). Un personnage de druide de faible niveau ne peut veiller que sur un bosquet possédant au plus un seul pouvoir mineur. De plus, le MD doit imaginer une bonne raison pour expliquer pourquoi un bosquet magique est tombé sous la garde d'un druide de bas niveau ; il se peut par exemple que le protecteur originel, le mentor du PJ, ait succombé sous les coups



d'un destin imprévu alors qu'il n'avait pas fini l'éducation de son élève.

Que le bosquet ait ou non une certaine puissance, le MD doit toujours prendre garde à limiter les pouvoirs qu'il confère au druide. Ainsi, imaginons un bosquet où pousserait un poirier magique produisant des poires dorées très spéciales qui donnent à celui qui en mange les mêmes effets qu'une potion de *détection des trésors* : un tel bosquet pourrait déstabiliser l'équilibre d'une campagne. Il se peut que cet arbre ne donne qu'un seul de ces fruits par an — tous les autres sont normaux, quoique succulents. Lorsque le fruit magique mûrit, le druide doit le confier à un messager qui le portera au Grand Druide.

Limitations spéciales : Le druide doit protéger un site qui contient quelque chose que d'autres risquent un jour de vouloir s'approprier. Le MD doit encourager le joueur à pousser son personnage à consacrer une bonne partie de son temps à défendre ce lieu, en y installant des pièges magiques ou non, en le faisant surveiller par des espions animaux, etc.

Si un druide comme Wazir échoue dans sa mission de protection, il sombre dans un état dépressif assez sérieux. Il a alors un malus de -1 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde, ainsi qu'à ses tests de caractéristiques et de compétences, jusqu'à ce qu'il se soit remis de cette terrible perte. Il chute également dans l'estime de l'Ordre (malus de -2 à la réaction des autres druides, au lieu du bonus précédent de +1). Wazir ne peut pas se remettre de sa dépression avant que 1d4 +1 années ne s'écoulent *et* qu'il ait accompli certains actes pour racheter sa faute.

Par exemple, si un dragon a détruit le bosquet d'arbres vénérables dont Wazir avait la garde, il doit soit vaincre le dragon, soit trouver un moyen de rendre vie à la forêt.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Redresseur de torts

Le druide redresseur de torts a vu la nature souffrir de grands maux. Prenez le cas du druide Torrens (voir dessin). Il avait rêvé d'être druide de village ou protecteur (décrits plus loin dans ce chapitre). Mais, au cours de son éducation, des forces ravagèrent la région qui était sous sa protection et tuèrent son maître. Peut-être pense-t-il qu'il était alors trop gentil, trop faible. Mais cela ne compte plus. Il ne laissera jamais se reproduire une chose pareille.

Torrens le redresseur de torts n'est plus jamais en position de défense. Il parcourt le monde en quête d'injustices à réparer et d'ennemis à combattre. Et peu importe que son adversaire soit un roi brutal qui a décidé d'abattre les arbres d'une vieille forêt afin de construire une flotte de navires de guerre, ou un noir vampire qui menace un paisible village de petites-gens : le redresseur de torts agira de manière à mettre fin à ses actes. Définitivement.

Rôle : Ce druide est un guerrier de la nature, sombre, fort et taciturne. Torrens a peu de temps à consacrer à tout ce qui n'a pas trait à sa mission, bien qu'il soit aussi patient qu'une araignée filant sa toile lorsque cela sert ses plans. Grand solitaire, il fuit l'amour et les amitiés, de peur que l'un ou l'autre ne vienne compromettre sa mission ; s'il s'associe à un groupe d'aventuriers, il les considère comme des alliés, mais pas comme des amis.

Le redresseur de torts parle rarement plus que pour dire ce qui est absolument nécessaire à des humains ou à la plupart des demi-humains (mais il lui arrive aussi de parler aux animaux ou aux races sylvestres comme les elfes des bois). Il ne gaspille pas sa salive à expliquer ou à justifier ses actes. Le redresseur de torts n'aime guère rester longtemps au même endroit, et reprend généralement la route dès qu'il a fini une tâche particulière.

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Recommandées* — cimeterre, épieu.

Talents secondaires : Chasseur, forgeron.

Compétences diverses : *Bonus* — pistage. *Recommandées* — (générales) dressage des animaux ; (de prêtre) herboristerie ; (de guerrier) connaissance des animaux, endurance, pose de collets, survie.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd tout ce qu'il n'aura pas dépensé de son argent initial au-dessus de 1 po.

Bénéfices spéciaux : Le redresseur de torts reçoit une unité de compétence martiale supplémentaire en bonus, qu'il peut utiliser dans n'importe quelle compétence que sa branche lui permet.

Limitations spéciales : Le comportement sombre et taciturne du druide lui vaut un malus de -1 aux





réactions lors des rencontres avec les gens. Torrens, comme tous les redresseurs de torts, ne peut pas avoir ni compagnon d'armes, ni engagé, ni mercenaire, ni serviteur avant d'atteindre le 13[e] niveau. Ses possessions peuvent être aussi fabuleuses qu'il le souhaite, mais elles se limitent à ce qu'il peut porter sur son dos — tout excédent doit être reversé à une noble cause.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Sauvage

Ces druides vivent dans des tribus primitives de l'Âge de la Pierre, le plus souvent réfugiées dans la jungle. Haro, druide sauvage typique (dessiné p. ci-dessus), se distingue des prêtres sauvages, des chamans ou des hommes-médecines par son appartenance à l'ordre druidique et, bien sûr, à une branche de druide. Certains druides sauvages travaillent et vivent au sein de tribus primitives comme missionnaires venus de cultures plus civilisées.

Rôle : Plutôt que de s'associer à une tribu en particulier — ainsi que le font la plupart des chamans et des hommes-médecines — le druide sauvage adopte une position neutre : il sert de médiateur lors de conflits intertribaux, et assure la liaison entre les tribus humaines et leurs voisins humanoïdes, demi-humains, ou monstres intelligents. La plupart des sauvages vivent en ermites dans la nature ; toutefois, si Haro atteint un rang élevé, il peut alors contrôler une coalition d'indigènes, de non-humains et d'animaux.

Si Haro se joint à un groupe dans une région plus civilisée, il tient alors un rôle d'étranger et d'observateur. Le personnage du sauvage doit réagir avec stupéfaction lorsqu'il est confronté à certaines facettes d'autres civilisations plus avancées, et être impressionné, amusé ou dégoûté par certaines autres. Il y a peu de chance pour que la réaction d'un druide sauvage en voyant une grande ville soit favorable !

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : Les druides sauvages sont limités à choisir leurs armes parmi les suivantes : sarbacane, gourdin, dague, harpon, couteau, épieu et bâton. Une fois qu'ils se sont aventurés en pays civilisé (et qu'ils y ont gagné au moins un niveau), ils peuvent développer d'autres compétences martiales.

Talents secondaires : Chasseur.

Compétences diverses : *Bonus* — allumage de feu, survie. *Recommandées* — (générales) sens de l'orientation, pêche, natation, météorologie ; (de prêtre) premiers secours, herboristerie, histoire locale, instrument de musique ; (de guerrier) connaissance des animaux, endurance, alpinisme, course, pose de collets, pistage.

Équipement : Le druide sauvage ne peut pas acheter d'armure (il peut en revanche acquérir un bouclier de bois), et ne peut se procurer que les armes précisées au paragraphe "compétences martiales". Il doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd sinon toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.

Bénéfices spéciaux : Le corps du druide sauvage est couvert de scarifications et de tatouages cérémoniels. Ceux-ci éliminent à Haro le besoin d'avoir recours au symbole sacré de sa branche lorsqu'il lance un sort — ses tatouages et ses autres marques sont tout aussi efficaces comme symboles sacrés que ceux des autres druides.



Limitations spéciales : Haro, comme la plupart des druides sauvages, présente une apparence étonnante et imposante. Même s'il peut facilement modifier ses vêtements primitifs, son étrange accent, son aspect buriné, ses tatouages et ses scarifications le désignent d'emblée comme un étranger lorsqu'il voyage en terres civilisées. Ces traits d'étranger lui donnent une pénalité de -2 aux réactions des PNJ civilisés ; c'est aux joueurs de décider comment chacun de leur personnage réagit.

Options de richesse : 3d6 x 5 po. Les druides sauvages, en débutant leurs aventures, ne sont guère familiarisés avec l'argent ; tout leur argent de départ correspond en fait à la valeur équivalente en équipement.

Vagabond

Alors que la plupart des druides finissent tôt ou tard par s'installer quelque part, les vagabonds au contraire voyagent sans cesse, se réjouissant de la diversité infinie des formes de vie de la nature. Ils ont bien souvent une meilleure vision globale des choses de la vie que les autres druides, et sont généralement en bons termes avec les druides et les rôdeurs locaux. Les chefs druidiques emploient souvent des vagabonds en guise de messagers ou de missionnaires.

Rôle : Les vagabonds tels que Fife (représentée ci-contre), plus sociables que la plupart des autres druides, adorent rencontrer des gens et discuter avec eux — en particulier avec les gens de la campagne. Bien que Fife se conduise de manière insouciante, son attitude affable dissimule un esprit vif et un intérêt très poussé pour tout ce qui se passe autour d'elle. Beaucoup de vagabonds ont des animaux pour compagnons.

Restrictions de branche : Aucune.

Compétences martiales : *Recommandées* — bâton, plus une autre arme.

Talents secondaires : Chasseur, Navigateur.

Compétences diverses : *Bonus* — sens de l'orientation. *Recommandées* — (générales) dressage des animaux, chant, météorologie ; (de prêtre) premiers secours, herboristerie, religion ; (de guerrier) alpinisme, course, survie, pistage.

Équipement : Le druide doit dépenser tout son argent de départ en achat d'équipement, vu qu'il perd de toute manière toute somme non dépensée de son argent initial excédant 1 po.



Bénéfices spéciaux : Une vagabonde comme Fife reçoit un bonus de +1 aux réactions lorsqu'elle rencontre des bardes, des rôdeurs et des gens du voyage comme les romanichels et les gitans.

Lorsqu'elle entreprend un long voyage, Fife se déplace 30% plus rapidement qu'un voyageur normal — c'est-à-dire que si une personne normale peut couvrir 36 km en un jour à une allure normale, la druidesse peut en parcourir 48 au même rythme. Fife, comme tous les vagabonds, se sent tout simplement plus accoutumée à la marche sur de grandes distances que la plupart — en plus de quoi, elle connaît des raccourcis et des chemins secrets (cette vitesse accrue se cumule avec la capacité de la plupart des druides de niveau 3 et plus de pouvoir traverser des terrains touffus ou difficiles sans pénalité).

Avec un vagabond pour guide, un groupe peut augmenter sa vitesse de déplacement d'un sixième ; ainsi, un groupe pas trop lourdement chargé et mené par un vagabond peut parcourir 42 km par jour au lieu de 36.



Limitations spéciales : Toujours sur la route, un vagabond ne s'autorise jamais à s'attacher. Fife ne peut donc avoir ni suivant, ni engagé, ni mercenaire, ni même serviteur avant qu'elle n'atteigne le 12e niveau (en revanche des compagnons animaux peuvent voyager avec elles). Le druide ne peut pas posséder plus de trésor qu'il n'en peut transporter : il peut soit convertir ses excédents sous une forme facile à emporter (pierres précieuses, etc.), soit en faire don à une bonne cause, par exemple à l'ordre druidique.

Options de richesse : 3d6 x 10 po.

Abandon d'un profil

Un personnage qui a débuté avec un certain profil de druide peut par la suite souhaiter l'abandonner. Il faut qu'il y ait une bonne raison liée à la campagne pour cela. Par exemple, un conseiller dont le seigneur est décédé ou dont les plans ont été contrecarrés de manière répétée voudra peut-être laisser tomber la politique et se consacrer davantage à la nature. Ou encore, un hors-la-loi qui a obtenu le pardon des autorités n'a plus aucune raison de rester hors-la-loi.

Discutez de votre envie d'abandonner le profil actuel de votre druide avec votre MD. Si cette décision provient d'un événement spécifique qui est arrivé au *personnage*, modifiez son profil dès que cela paraît possible. Si, au contraire, c'est *vous* qui en avez assez de jouer un certain profil, le MD devra peut-être imaginer tout un scénario pour fournir au personnage une bonne raison d'abandonner son profil.

Supposons, par exemple, que vous ayez joué un redresseur de torts — un druide qui a choisi ce profil suite à la destruction de sa forêt par des orques. Il peut devenir fastidieux de jouer un personnage dont le seul but dans la vie est de se venger. Voici plusieurs possibilités pour quitter ce profil :

• Le MD arrange un scénario au cours duquel le redresseur de torts tue le chef des orques, puis se rend compte qu'il a enfin étanché sa soif de vengeance.

• Le MD invente une aventure pendant laquelle le redresseur de torts tombe sur un village menacé par des monstres en maraude. Après avoir délivré les villageois du mal, il décide de consacrer son existence à continuer de les protéger, plutôt que de traquer éternellement ses ennemis de toujours.

• Autre possibilité : aveuglé par sa soif de vengeance, le redresseur de torts manque de peu de nuire à des personnes ou des créatures innocentes. Il décide alors de modifier son approche de la vie.

Le joueur dont le personnage de druide abandonne son profil doit mettre en scène cette décision et toutes les conséquences qu'elle entraîne. Le druide renonce alors à tous les bénéfices et les limitations que lui conféraient son profil. Le PJ ne perd pas ses compétences en bonus (marquées d'un astérisque), mais ce ne sont désormais plus des bonus. Le redresseur de torts de l'exemple précédent doit les acquérir dès qu'il le peut en dépensant les unités de compétence qu'il gagne par la suite en priorité dans ces compétences.

Modification et création de profils

Vous et votre MD pouvez modifier les profils de manière à mieux les adapter à votre monde de campagne, ou encore limiter l'accès de certains profils aux seuls PNJ. Pour plus d'indications sur la façon de le faire, référez-vous aux règles de création d'un profil données dans *le Manuel Complet du Guerrier* (pp. 36-37). Toutefois, veillez bien à ce qu'aucun profil ne soit plus puissant que ceux qui sont décrits dans ce livre.

CHAPITRE 3

L'ordre druidique

L'ordre druidique — plus souvent appelé l'Ordre — peut être considéré comme une confédération de clergés régionaux qui constituent tous ensemble une religion mondiale de structure assez légère, dont tous les membres vouent un culte tout particulier à la nature et suivent une même tradition morale et philosophique.

Les druides divisent leur monde en régions qu'ils appellent *domaines*. Un domaine est une zone géographique très précisément définie, délimitée par des chaînes de montagnes, des fleuves, des océans ou des déserts — les druides subdivisent en général un continent de bonne taille en trois ou quatre domaines. Ces régions druidiques n'ont rien à voir avec les frontières politiques, ni avec les divisions raciales ou ethniques ; un domaine peut englober plusieurs pays, mêlant plusieurs races et peuples.

Par exemple, dans un monde fantastique inspiré de la Terre, un premier domaine en Europe pourrait regrouper l'Angleterre, l'Irlande, l'Écosse, le Pays de Galles, Jersey et Guernesey ; un second engloberait toute l'Europe Occidentale (à l'ouest du Rhin et au nord des Alpes et des Pyrénées, avec comme autres frontières la Mer du Nord et la Baie de Biscaye à l'ouest) ; un troisième serait constitué de l'Europe Méridionale (tout ce qui se trouve au sud des Alpes, entre la Méditerranée et le Danube) ; un autre couvrirait toute la péninsule ibérique.

L'Amérique du Nord pourrait être divisée en un domaine atlantique (à l'est du Mississipi et au sud du Saint-Laurent et des Grands Lacs), un domaine pacifique (tout l'ouest des Montagnes Rocheuses), un domaine central (entre les deux précédents, plus ou moins au sud du fleuve Missouri), un domaine des Caraïbes, un domaine méridional (au sud du Rio Grande et à l'est des Rocheuses), et un domaine septentrional (toute l'Amérique du Nord située au-dessus du Missouri et de l'Ohio, et à l'est des Montagnes Rocheuses).

Les cercles

Tous les druides qui vivent au sein d'un même domaine sont organisés en *cercles*. Les cercles portent d'habitude le nom de la zone géographique de leur domaine, mais ce n'est pas toujours le cas, leur nom étant alors celui de leur fondateur ou de la divinité que révèrent les druides (si jamais ils adorent une divinité plutôt que la nature proprement dite). Ainsi, des druides peuvent former des cercles qui s'appelleraient "le cercle des Îles du Dragon" ou "le cercle de Danu".

Les membres d'un cercle se considèrent comme les responsables de la préservation de leur environnement et de la continuation harmonieuse des cycles de la nature à l'intérieur de leur domaine. Cela ne veut pas dire qu'un cercle ne se sent pas concerné par ce qui se passe dans les autres domaines — la constitution de cercles est simplement la manière qu'a l'ordre druidique de reconnaître que les druides d'une région donnée sont les plus à même de la protéger, et doivent donc avoir une responsabilité formelle vis-à-vis du domaine.

Les cercles opèrent avec une structure très légère. Ils n'utilisent pas de vaste temple ou de grande abbaye, vu qu'il est rare que les druides vivent en collectivité importante. Lorsque cela est le cas, leur habitat est loin d'être fastueux : ce serait plutôt un amas de petites fermes ou de cabanes construites dans le style des chasseurs ou des paysans du coin. Tous les druides d'un même cercle reconnaissent pour chef un unique grand druide, et admettent l'autorité morale de ce dernier. Le grand druide laisse aux membres de son cercle une grande liberté, comparé à la plupart des autres chefs religieux. Les druides adhèrent à une structure hiérarchique assez souple, et demandent à ceux qu'ils initient de se conformer aux règles morales fondamentales de l'ordre druidique et de respecter les druides de plus haut rang.

Certaines traditions, décrites plus loin, ont peu à peu pris une grande importance dans le travail harmonieux d'un cercle : les initiations, les défis, les bannissements, les débats, et la sélection des acolytes. Tous les druides, depuis l'humble initié jusqu'au grand druide, restent entièrement libres de suivre leur propre interprétation des croyances druidiques et d'agir de la manière qu'ils estiment la meilleure pour servir la nature.

Quelques chiffres sur les druides

Un domaine ordinaire (où jamais les druides n'ont été persécutés mais où coexistent d'autres religions également) contient environ un druide tous les 25 km carrés de terres rurales cultivées, ou un tous les 1.000 km carrés de steppe ou de région sauvage



peu habitée. Les druides qui vivent en zone rurale sont le plus souvent des initiés (du 1er au 8e niveau en général). Ceux qui vivent dans des zones plus reculées ont souvent atteint un niveau d'expérience plus élevé, habituellement entre le 7e et le 11e. Un cercle ne peut pas contenir plus de neuf druides de niveau 12, trois de niveau 13, et un seul de niveau 14. Bien souvent, les cercles ne comptent aucun druide de plus haut niveau.

En dessous du 11e niveau, le nombre maximal de druides d'un même niveau est environ le double de celui du niveau qui lui est supérieur. Ainsi, un cercle ordinaire peut compter 18 initiés de niveau 11, 36 initiés de niveau 10, etc. jusqu'à atteindre environ 18.000 initiés de 1er niveau. Le cercle tout entier est donc formé de plus de 36.000 membres. Un domaine peut compter un druide tous les 500 à 1.000 habitants, mais cette façon de compter donne une image faussée de la réalité, vu que les druides sont concentrés dans certaines régions et bien plus rares dans d'autres.

Les cercles et les branches

Le chapitre 1 (les personnages de druide) examinait en détail les différentes branches de l'ordre druidique : druides des forêts, du désert, etc. Un cercle donné recouvre en général un territoire suffisamment vaste pour inclure des membres de plusieurs branches, quoique rarement de la totalité d'entre elles. Un domaine au climat tempéré peut abriter un cercle formé par des druides des forêts, des marais, et des montagnes. À l'inverse, un cercle situé dans une zone tropicale plutôt peu accidentée comprendra des druides de la jungle, des plaines, du désert et des marais.

Tous les druides doivent avoir un nombre équivalent d'avantages et d'inconvénients indépendamment de leur branche. Mais dans la réalité, l'égalité n'est jamais garantie. Dans la plupart des mondes fantastiques, c'est le druide des forêts qui exerce la plus grande influence. En raison des nombreuses ressources forestières et du désir des humains de défricher les forêts pour en faire des terres agricoles, les druides des forêts considèrent que ce sont leurs problèmes qui sont les plus urgents. Les priorités de l'Ordre reflètent souvent cette position ; les cercles dominés par les druides des forêts essaieront de faire en sorte que ce soit l'un d'eux qui soit nommé Haut Druide, le grand chef de l'ordre druidique. Comme la plupart des druides de la jungle et des marais ont en commun beaucoup des préoccupations des druides des forêts, ils sont souvent alliés.

Un druide sage considère que chaque branche druidique fait partie d'un seul et même arbre, avec la même importance que les autres. Mais malheureusement, tous les druides ne partagent pas cette vision des choses. Il arrive parfois que les membres de la coalition informelle des druides des forêts/plaines/marais/jungles regardent quelque peu de haut les druides du désert et arctiques, en raison du caractère relativement stérile de ces environnements. Parfois aussi, certains druides s'éprennent un peu trop de leur région particulière du monde — un druide des forêts qui considère que les arbres sont le but et l'accomplissement suprêmes de la nature peut en venir à penser que les druides arctiques, du désert et les druides gris lui sont inférieurs. En retour, les victimes de ce mépris peuvent être amenées à un certain ressentiment vis-à-vis des druides des forêts. Les grands druides des rares cercles dominés par des druides arctiques ou du désert s'allient souvent afin d'empêcher un druide des forêts de devenir Haut Druide — mais ils n'y arrivent guère dans la plupart des cas.

Les initiés

Les initiés sont les druides de niveau 1 à 11 au sein d'un cercle. Leur niveau d'expérience détermine leur rang dans ce cercle.

Un initié ordinaire de 1er ou 2e niveau (un PNJ) travaille fréquemment une partie de son temps comme druide de village. Cet initié a donc une occupation rurale (apiculteur, fermier, éleveur, etc.) tout en continuant à étudier sous l'égide de son mentor, un druide de plus haut niveau. Les exceptions à ce stéréotype sont des individus exceptionnels (les PJ). Un individu normal a du mal à reconnaître un druide débutant, vu que celui-ci ressemble généralement à un paysan tout à fait banal.

Les initiés entre le 3e et le 6e niveau ont développé la plupart de leurs pouvoirs conférés, à l'exception du changement de forme. Ils sont la pierre angulaire de l'ordre druidique, et consacrent généralement tout leur temps à leur foi. Ils habitent le plus souvent dans des petites demeures de pierre, de bois ou d'adobe, et



ont pour fonction de protéger soit une petite partie de la nature — un bois, une vallée fluviale — soit un village ou un groupe de hameaux. La plupart des druides de ce statut ont un profil de druide de village ou de protecteur, et ceux qui ont opté pour la protection d'un village sont souvent devenus des responsables respectés de leur communauté.

Entre le 7e et le 11e niveau, les initiés ont tous les pouvoirs que leur branche leur accorde. Ces druides vivent chichement, mais ont élargi leur sphère d'influence, et sont par exemple devenus les protecteurs de vastes forêts ou de chaînes de montagnes entières, ou encore de tous les villages d'une baronnie. De tels druides vivent souvent à proximité d'un bosquet sacré entouré par quelques hectares de terres sauvages — qui est un sanctuaire pour les plantes, les animaux, et les créatures surnaturelles rares et magiques. Ce lieu naturel peut aussi avoir des protections magiques. Les souverains de la région respectent (ou craignent) les druides de ces niveaux.

Les druides de haut niveau

Au sein d'un même cercle, seul un nombre limité de druides peut atteindre le cercle intérieur — neuf ayant le rang de druide, trois archidruides et un unique Grand Druide. Aucun personnage ne peut prendre la place de l'un de ces druides sans avoir l'expérience nécessaire. De plus, il faut qu'il y ait une place de libre, faute de quoi le druide, pour progresser, doit vaincre au cours d'un défi druidique l'un de ses supérieurs afin de prendre son rang.

Il existe une certaine tension parmi les druides du cercle intérieur, vu qu'ils sont parfaitement conscients que leur position peut être défiée à tout moment par l'un de leurs subordonnés. Contrairement aux clercs, qui arrivés à ce point décident en général de se fixer pour de bon, les druides de haut niveau continuent les aventures, qui font partie de leur fonction et qui leur permettent en plus de rester en forme pour écarter les challengers.

Les druides

Lorsqu'il atteint le 12e niveau, un personnage reçoit le titre officiel de *druide*, dont un cercle ne compte pas plus de neuf (les personnages de niveau inférieur, bien qu'appelés "druides" par presque tout le monde, n'ont en fait que le titre d'"initiés"). Le rôle d'un druide dans son cercle ressemble à celui des initiés de niveau 7 à 11, à quelques exceptions près.

Au 12e niveau, un druide a accès au sort de *communion avec la nature*, et doit l'utiliser en plus de ses autres ressources druidiques afin de chasser énergiquement toute menace qui apparaît dans la nature au sein de son domaine. Les druides participent au grand conseil de l'assemblée (voir plus loin dans ce chapitre) et agissent toujours en fonction des besoins globaux de leur cercle. Le Grand Druide du cercle demande parfois des conseils aux druides de niveau 12, et les envoie en mission au service du cercle.

Mais la vie d'un druide n'est pas seulement faite d'aventures — une bonne partie de son temps est également consacrée à faire office de mentor. L'une des grandes responsabilités de ceux qui atteignent le rang de druide est de sélectionner de nouveaux jeunes gens et de les préparer à devenir druides. Tous les ans, les druides (ainsi que les autres membres du cercle intérieur) choisissent les meilleurs de leurs novices pour les initier au 1er niveau de l'Ordre (pour plus de détails sur l'initiation, voir chapitre 4 : "Comment jouer un druide").

Les archidruides

Un druide de niveau 13 est appelé *archidruide*. Chaque cercle ne compte que trois de ces archidruides, et, tout comme au rang précédent, l'avancement à ce niveau n'est possible que lorsqu'une place est vacante, ou en triomphant au cours d'un défi d'un des druides qui occupe ce rang.

Les fonctions d'un archidruide sont celles d'un druide, à deux différences près. Les archidruides s'occupent avant tout de maintenir l'équilibre dans la nature, en veillant à ce qu'aucun alignement ou aucune morale ne parvienne à prendre vraiment le dessus dans leur domaine. De plus, les archidruides consacrent une partie de leur temps à s'entraîner en vue de devenir Grand Druide. Pour accomplir ces deux tâches, ils passent beaucoup de temps à voyager, pour se familiariser avec tous les aspects du domaine — humain, naturel et magique.

L'assemblée. Les trois archidruides ont eux aussi la responsabilité d'initier de nouveaux candidats à



l'Ordre. De plus, ils ont chacun le droit de convoquer une assemblée — une réunion du cercle au grand complet, qui se tient traditionnellement aux solstices et aux équinoxes. Par une ancienne coutume, les assemblées sont convoquées quatre fois par an, immuablement à ces dates, une fois par chacun des trois archidruides et une fois (en général au printemps) par le Grand Druide. Lorsqu'une assemblée est convoquée en dehors de ces dates, cela signifie que son initiateur juge qu'il y a un problème grave dans le domaine et qu'il doit absolument être débattu par le cercle entier aussi rapidement que possible.

Ces rassemblements sont l'occasion pour le cercle de célébrer le changement des saisons, de papoter et de discuter amicalement, d'échanger des nouvelles sur l'état du domaine, et de s'affronter en public à l'occasion d'un défi druidique. Lors d'une assemblée, les druides organisent des cérémonies pour célébrer la nature, honorer leurs morts, marier un couple au sein de l'Ordre, et initier les nouveaux druides de 1er niveau. En dehors de ces tâches cérémonielles, des petits groupes s'éclipsent dans la nature lors de l'assemblée pour aller discuter tranquillement tout en cherchant des herbes ou du gui.

L'apogée de ce genre de réunion est le grand conseil de l'assemblée ; les neuf druides du cercle intérieur, les trois archidruides et le Grand Druide se rencontrent dans un endroit secret pour discuter de l'état du domaine et élaborer des plans afin de convaincre le cercle entier sur un point particulier lorsque cela est nécessaire. Il arrive parfois qu'un ambassadeur d'un cercle voisin (généralement un personnage ayant au moins le rang de druide) ou un émissaire du Haut Druide participe à ce conseil. Ces personnes apportent des nouvelles et des salutations — et quelquefois un appel à l'aide. Une fois que le grand conseil est terminé, le Grand Druide (ou l'un des archidruides) fait un discours devant le cercle tout entier, répond aux questions, et écoute les avis des uns et des autres.

Pour convoquer une assemblée, un archidruide (ou le Grand Druide) envoie des messagers dans tout le domaine afin d'en informer les druides de toutes



les branches. Tous les membres du cercle d'un niveau supérieur au 7e doivent être présents ou justifier de leur absence. Les membres de niveau 3 à 6 sont invités à venir, mais ne le font que si leur itinéraire les amène dans la région ou s'ils ont certaines choses à régler lors de l'assemblée. Les druides de niveau 1 ou 2 doivent obtenir l'autorisation d'un des membres du cercle intérieur pour pouvoir participer à l'assemblée.

Cette dernière est prévue pour commencer deux semaines après que les convocations aient été lancées, ce qui laisse suffisamment de temps à tous les druides du cercle pour régler leurs affaires en cours et pour arriver. Ce genre de rassemblement a traditionnellement lieu dans un bosquet sacré placé sous l'autorité de l'initiateur de l'assemblée. La plupart des assemblées durent quatre jours, mais une réunion ne peut pas se terminer avant que l'archidruide ou le Grand Druide qui en est à l'origine ne décide d'y mettre fin.

Il arrive souvent que des bardes, des elfes, des rôdeurs, des dames des cygnes et d'autres habitants des bois soient invités à une assemblée, mais son emplacement est tenu secret au reste du monde. En période troublée, il peut y avoir des patrouilles d'elfes, de rôdeurs, d'animaux amis ou de créatures sylvestres tout autour du lieu de l'assemblée, qui font prisonnier tout intrus.

Si le cercle du domaine est en bons termes avec les rôdeurs du pays, l'assemblée de printemps ou d'automne peut avoir lieu conjointement avec le rassemblement des rôdeurs (voir *Manuel Complet du Rôdeur*, chapitre 10). Toutefois, comme les rôdeurs, les druides préfèrent rester entre eux lors de leurs réunions, de sorte qu'une telle coopération n'a généralement lieu que si le Grand Druide est un ami personnel de certains dignitaires rôdeurs — ou bien lorsqu'émerge un péril si grand qu'il nécessite une telle alliance.

Le Grand Druide

Comme il a été dit plus haut, le Grand Druide préside un cercle. De même que les autres membres du cercle intérieur, il a bien souvent obtenu sa position à travers un défi et doit triompher de ses challengers afin de la conserver. Toutefois, certains Grands Druides deviennent si respectés (ou craints !) que leurs subordonnés archidruides ne tentent plus de les défier, et préfèrent entrer au service du Haut Druide ou attendre jusqu'à ce que le Grand Druide progresse d'un niveau.

Tous les druides d'un même cercle connaissent le nom de leur Grand Druide — même s'ils ne l'ont jamais rencontré personnellement —, car ce personnage détient un certain pouvoir sur leur vie. C'est au MD de décider du niveau d'influence exact qu'a le Grand Druide sur les membres de son cercle. Par exemple, un Grand Druide qui est adulé, respecté ou craint a une emprise plus grande sur les druides PNJ que n'en aurait un chef faible ou contesté. Les PJ sont totalement libres de poursuivre leurs propres objectifs, mais s'ils contrecarrent les plans de leur Grand Druide, ils auront peu de chances d'obtenir une quelconque aide de la part de druides plus puissants qu'eux par la suite. Au contraire, en soutenant la politique de leur chef, les druides de faible rang peuvent se gagner des éloges et un certain appui de leurs supérieurs.

Il peut y avoir du remous lorsqu'un cercle est dirigé par un Grand Druide faible ou peu apprécié, dans la mesure où les archidruides rivalisent alors pour la place de chef, ou ignorent les conseils de leur supérieur et agissent à leur guise. Il se peut qu'un personnage-joueur obtienne un certain appui venant du cercle intérieur dans un contexte de ce genre, mais le plus souvent, chaque individu suit alors sa propre route.

Le Grand Druide a les mêmes pouvoirs d'initiation des nouveaux druides et de convocation d'une assemblée que les archidruides. En outre, ce personnage a pour fonction de maintenir des rapports harmonieux entre tous les druides de son cercle — empêchant toute lutte de faction ou de conflit interpersonnel en dehors du défi druidique. Pour ce faire, le Grand Druide dispose d'une arme redoutable : le bannissement.

Le bannissement. Le Grand Druide peut imposer cette sanction, puissante mais pacifique, à ceux qui ont violé les règles du cercle. Nul ne doit s'approcher du banni ; nul druide du cercle n'a le droit de l'aider, de lui parler ou de s'associer à lui. Lorsque c'est une ville ou un village entier qui est frappé du bannissement, aucun druide ne peut y pénétrer, parler à l'un de ses habitants ou lui venir en aide. Certains alliés des druides acceptent également de se



soumettre à cette loi. Par exemple, un clan d'esprits-follets ou de centaures en bons termes avec un cercle peut un jour apprendre l'existence d'un bannissement et décider d'honorer ce châtiment.

Le Grand Druide a le droit de prononcer le bannissement de n'importe quel druide de son cercle. Le bannissement peut également toucher des non-druides, des communautés entières, ou des druides de passage venus d'un autre domaine (à l'exception du Haut Druide et de ses serviteurs personnels), pour exprimer le mécontentement du cercle.

Pour prononcer un bannissement, le Grand Druide prend la parole au cours d'une assemblée et annonce au groupe ses raisons d'imposer cette sentence. Ensuite, la victime de ce bannissement, si elle est présente, répond à ces accusations devant toute l'assemblée. Enfin, le grand conseil de l'assemblée vote devant tout le monde sur le sujet, généralement au crépuscule. Si une majorité du conseil est en faveur du bannissement, celui-ci est prononcé. Sinon, le Grand Druide ferait mieux de garder un œil sur les archidruides de son cercle — il est fort probable que cette opposition à voter le bannissement soit un signe avant-coureur d'un prochain défi.

Le bannissement punit un druide pour avoir violé les préceptes de l'ordre druidique, ou réprimande un personnage dont les actions, bien que dans les limites de ces règles, sont néanmoins allées à l'encontre des intérêts du cercle. Par exemple, imaginons qu'un druide en colère massacre les habitants d'un petit village humain parce que ceux-ci ne voulaient pas dénoncer les deux chasseurs qui avaient tué un cerf dans son bois sacré. Dans ce cas, le druide n'a enfreint aucune règle druidique, mais le grand druide peut décider que cette vengeance sans nuance était hors de proportions par rapport au crime commis, d'autant plus que ce massacre risque de pousser les habitants de la région à craindre et détester tous les druides du cercle. En conséquence, le Grand Druide impose le bannissement, à la fois en guise de punition et pour inciter le personnage à changer.

Les individus non-druides ont moins de chances d'être victime d'un bannissement : généralement, le Grand Druide juge qu'une action directe contre l'offenseur est plus efficace. Mais si les habitants d'une région dépendent des druides et non des prêtres pour les guérir et officier à leurs cérémonies religieuses, alors le bannissement est un moyen de leur signifier la désapprobation du cercle. Et il peut parfois servir de geste symbolique envers un personnage trop puissant pour pouvoir être défié directement — un baron ou un roi, par exemple.

Le bannissement dure généralement dix étés. Cependant, le cercle intérieur peut décider par un vote de le lever prématurément ou (une fois le temps écoulé) de le prolonger. Le caractère intouchable d'un druide banni ne s'étend pas au-delà du domaine, de sorte que celui-ci décide d'ordinaire de partir en exil — ce qui est probablement le but que recherchait le Grand Druide.

Le défi. Les traditions de l'Ordre interdissent qu'il y ait plus de neuf druides, trois archidruides et un Grand Druide dans un cercle intérieur donné. Lorsqu'un personnage a suffisamment d'expérience pour passer au rang officiel de druide, mais qu'aucun siège n'est vacant dans le cercle intérieur, sa seule façon de progresser est de passer par un combat rituel : le défi druidique.

Ce défi est une des traditions les plus anciennes des druides. Il permet d'éliminer les faibles et les pantouflards, ce qui garantit ainsi que les rangs les plus élevés de l'ordre druidique sont en permanence occupés par des individus puissants et brillants. Les maîtres de l'ordre druidique ne sont pas des politiciens, ce sont des hommes et des femmes d'action. Ils estiment que le défi, en dévoilant l'ambition au grand jour, leur permet d'éviter les pires excès de l'hypocrisie et des sombres magouilles que l'on retrouve toujours associées au pouvoir dans les autres religions.

Le Grand Druide d'un cercle s'attend en permanence à recevoir un défi de la part de l'un de ses archidruides, tandis que ces derniers gardent toujours un œil sur les druides qui montent en puissance. Qui eux-mêmes surveillent de près tout initié de 11e niveau qui leur paraît avoir les dents longues... Ce système met une pression constante sur les épaules des rangs les plus élevés de l'Ordre : il est difficile d'avoir des relations amicales avec des gens qui convoitent votre place et que vous serez peut-être amené à combattre un jour pour relever leur défi. Résultat : la plupart des amitiés et des alliances se





nouent entre druides de même niveau, ou entre des personnages séparés par plusieurs niveaux d'expérience.

Tous les druides du cercle intérieur font de gros efforts pour paraître forts, afin de ne pas donner l'impression d'être une cible facile. Beaucoup se lancent dans de nombreuses aventures afin d'accroître leur réputation et leurs pouvoirs, en acquérant de nouveaux objets magiques et de l'expérience. D'autres essaient simplement de rester populaires auprès des autres membres de l'Ordre. Si un membre du cercle intérieur a une position peu populaire ou controversée, il se peut que ses collègues druides essaient d'encourager un ambitieux à le choisir en priorité pour cible ; son remplaçant sera en effet probablement plus agréable.

Le défi se déroule selon des règles préétablies : si un personnage viole la lettre de ces règles, il n'a pas le droit de progresser d'un niveau, exactement comme s'il avait perdu le défi. Ce dernier est toujours un combat d'homme à homme ; aucun serviteur ou animal familier n'a le droit d'intervenir.

Tout d'abord, les deux partis doivent se mettre d'accord sur le jour et l'heure de la rencontre — s'ils n'y arrivent pas, elle aura lieu lors de l'assemblée suivante. Les druides considèrent qu'il est malpoli d'organiser un défi en dehors d'une assemblée, mais la chose se pratique toujours.

Ensuite, il faut un témoin à ce défi — un druide dont le niveau est supérieur ou égal à celui du challenger. Les druides hiérophantes (voir plus loin) font de parfaits témoins, de même que les druides et les archidruides venus d'autres cercles ou de l'entourage du Haut Druide. Ce témoin doit assister à la fixation des modalités du défi et s'assurer que les combattants suivent bien les règles. C'est toujours le Grand Druide qui nomme le témoin, même lorsque lui-même est impliqué dans le défi.

Troisièmement, les modalités du combat sont définies par agrément mutuel. Une fois qu'elles ont été fixées et portées à la connaissance du témoin, elles ne peuvent plus être modifiées. Si aucun accord ne peut être trouvé, c'est le témoin qui détermine ces modalités et proclame que ce combat ne s'arrêtera



qu'à la reddition de l'un des combattants ou à son incapacité à continuer.

Les modalités à fixer sont les suivantes :

• La taille du champ de bataille. Jusqu'à la fin du duel, le franchissement de ses limites entraîne automatiquement la défaite. Le terrain fait rarement plus de 12 mètres de long, ce qui évite que le combat ne s'éternise.

• Les armes, objets magiques, pouvoirs conférés et sorts autorisés (remarque : en aucun cas, des sorts non druidiques ne peuvent être utilisés). Dans la plupart des rencontres, toutes les armes et tous les sorts sont autorisés, alors que les objets magiques ne le sont pas. Il y a eu par le passé certains duels mémorables où seuls les pouvoirs conférés étaient permis — ni arme, ni sort. Les combattants n'utilisaient que les crocs et les griffes de leurs différentes formes animales. Il y a également eu quelques combats sans arme ni magie — qui n'étaient plus alors que de simples combats de boxe.

• Si l'on peut ou non remplacer le combat par une autre forme de défi. Même si elles sont rares, certaines méthodes moins rigoureuses qu'un véritable duel ont déjà été employées, particulièrement dans le cas d'un défi entre deux amis. Elles peuvent consister en une course, une chasse au trésor, une compétition visant à vaincre un certain monstre, un concours de boisson (le premier à rater trois jets de Constitution a perdu) ou même une partie de colin-maillard.

Le défi commence par une invocation que fait le témoin, demandant à la Nature (ou à une divinité druidique) d'assister les combattants. Cela signifie que le challenger qui triche pour triompher de son adversaire ne pourra de toute façon pas progresser de niveau, et que le titulaire du titre qui triche perd automatiquement un niveau. Une fois que le témoin a terminé son invocation, les druides entrent sur le terrain par deux côtés opposés, et le duel commence.

Nomination des acolytes. Le Grand Druide, les archidruides et les druides ont traditionnellement le droit de choisir leurs serviteurs parmi les initiés. Le nombre et le niveau de ces suivants dépend de la position et du niveau du membre du cercle intérieur (voir *MdJ*, p. 53). Ces élus initiés sont appelés *acolytes*.

Les acolytes, sélectionnés à l'intérieur du cercle du druide de haut niveau, peuvent servir uniquement certains membres du cercle intérieur (à nouveau en fonction de leur niveau d'expérience). Le druide sélectionneur doit décider lesquels, parmi les initiés possibles, vont entrer à son service.

D'habitude, l'initié favori est approché discrètement par le druide du cercle intérieur, qui lui offre une position d'acolyte. L'initié décide alors s'il accepte ou non le poste. Être acolyte est en effet un honneur, mais cela exige en contrepartie de renoncer à sa liberté. C'est pourquoi la décision de l'initié dépend souvent de certains facteurs tels que la réputation du membre du cercle intérieur.

Un acolyte prête le serment suivant : il jure d'être loyal et obéissant, d'écouter et d'apprendre, de ne garder aucun secret envers son maître mais de taire les secrets de celui-ci. Si un acolyte rompt sa parole, il devra affronter le courroux du druide de haut rang. En plus de quoi, à moins que l'acolyte puisse prouver que les ordres de son maître violaient l'esprit de l'éthique druidique, il risque le bannissement.

L'avantage de servir en tant qu'acolyte est que le personnage se gagne le patronage, voire parfois l'amitié, d'un puissant druide. Cette position augmente le prestige de l'initié aux yeux du cercle tout entier. En outre, si un acolyte est blessé ou outragé par un adversaire, il peut compter sur l'assistance de son maître.

Et les inconvénients ? Le personnage, constamment à la disposition de son maître, perd une partie de sa liberté individuelle. Un acolyte remplit toutes les tâches ordinaires d'un loyal serviteur, mais, ce qui est bien plus important, sert d'émissaire et de représentant au druide du cercle intérieur. Comme les druides de haut rang ne peuvent pas être partout à la fois, les acolytes ont souvent à entreprendre de longs voyages afin d'accomplir la mission de leur maître. Ces missions peuvent consister à trouver un initié reclus au fin fond des marécages où il vit, afin de lui notifier la date de la prochaine assemblée ; ou d'apporter un cinglant ultimatum à un roi nain, en lui demandant de fermer ses mines ou de se préparer à affronter la colère du cercle... dans tous les cas, un acolyte peut s'attendre à découvrir un grand nombre d'endroits fort intéressants — quoique pas toujours des plus agréables.

Le service d'un acolyte dure jusqu'à ce que son maître change de niveau d'expérience ou jusqu'à ce que lui-même progresse d'un niveau. Dans ce dernier



cas, l'acolyte quitte son maître, qui doit alors lui trouver un remplaçant.

Le Haut Druide

La figure du Haut Druide, qui a le rang le plus élevé (mais pas le plus haut niveau) dans le monde entier, domine tous les autres membres de l'Ordre. Le Haut Druide est de niveau 15, et a atteint cette position suite à un processus de sélection et non pas par un défi. Comme il ne peut y avoir qu'un seul et unique Haut Druide, il n'existe qu'un seul druide de 15e niveau dans chaque monde.

Les fonctions du Haut Druide. D'abord et avant tout, le Haut Druide a un rôle politique : il est responsable du maintien de l'harmonie entre les Grands Druides de chaque domaine et entre les différentes branches druidiques.

Il incombe également au Haut Druide de rassembler tous les cercles pour faire face aux rares dangers globaux qui menacent la nature ou l'équilibre cosmique. Cela s'avère toujours une tâche difficile, dans la mesure où la plupart des cercles tiennent jalousement à leur indépendance, convaincus que chacun d'eux devrait régler lui-même ses problèmes et ne pas se mêler des affaires des autres. Peu de cercles envoient de leur propre gré de l'aide à d'autres cercles en détresse, à moins qu'ils ne soient absolument certains que le danger menace également leur propre domaine. Et, ce qui n'arrange guère les choses, l'orgueil démesuré de certains cercles leur interdit d'accepter l'aide de la part de druides "étrangers". En conséquence, il n'y a malheureusement trop souvent qu'une seule chose qui puisse convaincre l'Ordre qu'un danger mérite une collaboration de tous : la destruction complète d'un cercle. Heureusement, ce genre d'événement se produit très rarement.

Le Haut Druide et son entourage (décrit plus loin) passent la plupart de leur temps à se rendre dans différentes régions et à y discuter avec le Grand Druide, les archidruides, les druides et, plus rarement, certains initiés inférieurs. Le rôle de ce chef suprême est en particulier de servir de diplomate et de négociateur de paix, qui arbitre les querelles entre les druides de deux cercles voisins et les conflits qui impliquent des membres du mystérieux Cercle de l'Ombre (décrit plus loin dans ce chapitre).

Normalement, chaque cercle possède son autonomie. Cependant, lorsqu'un cercle paraît se trouver en grande détresse — si par exemple un ennemi a tué la plupart de ses membres ou les a poussés à entrer dans la clandestinité — le Haut Druide essaiera de mobiliser les autres cercles ou de recruter de l'aide au sein des autres domaines. Si un cercle a vraiment été anéanti, le Haut Druide peut décider d'en reconstruire un nouveau à partir de zéro. Après avoir sélectionné un archidruide montant d'un cercle voisin et l'avoir nommé Grand Druide du nouveau cercle, le Haut Druide participera au recrutement des volontaires issus des domaines voisins pour reconstituer le cercle. Cette nomination est souvent difficile et même dangereuse : les forces qui ont détruit le cercle précédent rôdent probablement toujours dans les environs, prêtes à fondre sur la nouvelle structure qui, bien que sur ses gardes, est encore en position de faiblesse pendant un certain temps.

Les serviteurs du Haut Druide. Comme les autres druides des cercles intérieurs, le Haut Druide a ses serviteurs personnels : un entourage de neuf druides de différents niveaux. Ces druides ne doivent plus aucune allégeance à leur cercle d'origine, et ne sont responsables que devant le Haut Druide. Tous les druides considèrent comme un honneur suprême le fait d'être au service du dirigeant de l'Ordre, un honneur qui confère de grandes responsabilités mais qui donne au druide un prestige et une influence bien supérieures à ceux de son niveau. Lorsqu'une place se libère — et ce service implique suffisamment de danger pour que ce genre de cas se présente assez régulièrement — un druide de n'importe quel niveau peut demander audience au Haut Druide et postuler pour entrer à son service. Cette relation dure aussi longtemps que les deux partis le veulent bien — fréquemment plusieurs années — et peut prendre fin par consentement mutuel à tout moment.

Il y a en permanence trois archidruides au service du dirigeant de l'Ordre, que l'on appelle souvent les *émissaires*. Ce sont les agents personnels du Haut Druide — les yeux, les bras et la voix de leur maître. Afin de les aider dans leurs fonctions, ils reçoivent quatre niveaux de sorts supplémentaires (un sort de 4e niveau, deux de 2e niveau, etc.), qu'ils peuvent employer comme bon leur semble. Pour tenir le Haut



Druide au courant des opérations des cercles de chaque contrée, ils parcourent sans cesse le vaste monde, rendant visite aux différents cercles ainsi qu'à certains lieux qui intéressent leur maître. L'arrivée d'un émissaire coïncide souvent avec la prise de fonction d'un nouveau Grand Druide. Sous prétexte de transmettre les salutations du chef de l'Ordre, l'archidruide prend les mesures du nouveau titulaire et rapporte ses impressions au Haut Druide. Ces serviteurs se rendent également dans un cercle lorsque le Grand Druide de ce dernier a lancé un appel au secours.

Ces émissaires itinérants sont souvent bien accueillis, car leur visite représente pour le cercle une opportunité d'apprendre des nouvelles de contrées lointaines. L'émissaire peut également proposer son avis sur un danger, ou transmettre au Haut Druide ou aux cercles voisins un appel à l'aide.

Mais les émissaires doivent aussi rester vigilants aux problèmes d'un cercle que son Grand Druide n'a pas réussi à résoudre — comme des conflits incessants entre les druides, ou encore une corruption généralisée. Dans de tels cas, c'est le devoir absolu de l'émissaire d'agir de manière à remédier au problème ou, si la situation est au-dessus de ses forces, de rapporter le problème au Haut Druide. Pour cette raison, certains cercles — en particulier ceux qui sont dominés par le cruel Cercle de l'Ombre — voient l'arrivée d'un émissaire d'un œil plus que méfiant. Dans leur rôle d'agents du Haut Druide, ces archidruides ressemblent parfois à des espions. Plus d'un émissaire a connu une fin mystérieuse alors qu'il rendait visite à un cercle censé être ami.

Outre ces émissaires, le Haut Druide a six autres serviteurs. Ces druides, généralement de niveau 7 à 11, viennent de différentes branches mais ont tous fait la preuve de leur dévouement à l'Ordre. De nombreux Hauts Druides ont pris par le passé un druide de niveau inférieur à leur service, soit parce qu'ils avaient envie d'avoir un point de vue plus jeune, soit parce qu'ils percevaient une grande valeur chez un individu particulier. Ces six druides de niveaux différents font office de serviteurs, de conseillers, de gardes du corps et de fidèles agents.

Élection du Haut Druide. L'une des tâches que doit remplir un Haut Druide est de désigner son successeur, qui est toujours un Grand Druide en exercice. Après avoir rempli ses fonctions pendant un minimum de quatre ans en général, un Haut Druide démissionne afin de laisser son successeur prendre les rênes du pouvoir.

En théorie, le choix du Haut Druide suivant ne dépend que du Haut Druide encore en place. En pratique, la politique de l'ordre druidique joue un rôle important. Par exemple, si les druides des forêts ont occupé la fonction de Haut Druide pendant plusieurs générations, ils peuvent en venir à considérer que c'est leur "droit" de perpétrer cet usage. Cependant, au nom de l'égalité et de l'harmonie, les druides des autres branches peuvent faire pression afin de convaincre le Haut Druide du moment de choisir son successeur dans une autre branche. D'un autre côté, le choix d'un Haut Druide au sein d'une branche minoritaire peut faire que celui-ci s'aliénera une grande partie des membres de l'ordre druidique, même s'il s'agit d'un Haut Druide extrêmement compétent.

En conséquence, lorsqu'un Haut Druide est en fonction depuis un certain temps, le choix imminent de son successeur donne lieu à toutes sortes de rumeurs, de spéculations, de manœuvres et d'intrigues politiques chez les archidruides, les Grands Druides et les druides hiérophantes. Par exemple, si un Grand Druide qui convoite la place redoute de se faire battre par un rival, il peut encourager un archidruide puissant et ambitieux à lancer un défi à ce rival, en espérant ainsi écarter ce favori de la course avant que le Haut Druide n'ait désigné son successeur.

Les druides hiérophantes

Les hiérophantes sont tout à fait à part dans l'ordre druidique. Certains vont même jusqu'à dire qu'ils *sont* l'Ordre, et que les autres rangs sont tout au plus des étapes d'entraînement dont le seul but est d'atteindre le statut de hiérophante. Voir le *MdJ* p. 53 pour les précisions sur la façon dont on devient hiérophante (l'un d'eux est dessiné en page suivante), et sur les pouvoirs qui vont avec ce rang.

Les druides hiérophantes sont des êtres libres. On les incite à respecter le Haut Druide, mais ils n'ont aucune obligation d'obéir aux convocations du maître des druides ni d'opérer au sein d'un quelconque cercle. Certains s'installent une bonne



fois pour toutes dans un sanctuaire particulier, mais beaucoup d'entre eux deviennent d'illustres voyageurs, qui se rendent même parfois sur d'autres plans ou (en pratiquant le spelljamming) sur des mondes lointains. Ils voyagent souvent sous un déguisement, grâce à leurs pouvoirs de modification de leur apparence. Où qu'ils aillent et quoiqu'ils y fassent, ils agissent toujours de manière à promouvoir les valeurs et l'éthique de l'ordre druidique.

Contrairement aux druides de niveau inférieur, les hiérophantes ont de manière caractéristique une vision du temps et du monde très globale. Leurs préoccupations principales concernent la naissance et de la chute des empires, la migration des peuples, le développement ou l'extinction des espèces, et le rôle de chaque race dans la destinée du monde. Certains consacrent leur existence à une cause spécifique, telle que la revendication de toutes les forêts d'un continent occupé par le mal, ou le harcèlement et l'élimination d'un être qui menace par ses actes l'équilibre du monde.

Les hiérophantes passent pour être de redoutables manipulateurs en coulisse. Ils profitent de leur longue durée de vie pour tisser de subtiles toiles dont les objectifs sont très ambitieux et peuvent prendre des décennies pour s'accomplir, mais qui — pensent-ils — seront en fin de compte profitables à leur cause. La faculté druidique de 17e niveau d'hibernation permet à la plupart d'entre eux de paraître effectivement immortels : certains hiérophantes lancent les prémices de leurs plans, puis entrent en hibernation, et se réveillent quelques dizaines d'années plus tard sans une ride supplémentaire pour mettre en place la phase suivante. De tels druides deviennent parfois les protecteurs de nobles familles d'aventuriers, et viennent de temps à autres recruter le dernier en date lorsqu'ils ont besoin d'un héros.

L'existence de ces druides hiérophantes a tendance à inquiéter quelque peu les Grands Druides et le Haut Druide, car ils représentent un pouvoir qui dépasse totalement leur contrôle — et parfois également leur compréhension. Personne ne sait s'il y a des druides hiérophantes au sein du Cercle de l'Ombre.



Le Cercle de l'Ombre

L'ordre druidique tolère une grande variété de croyances au sein de sa structure peu contraignante. La diversité des branches en est une bonne illustration. L'existence du Cercle de l'Ombre en est une autre.

Le Cercle de l'Ombre est une société secrète qui s'est développée au cœur de l'ordre druidique, et dont les membres voient en la nature une force hostile, purificatrice, qui assure la survie des plus forts. Selon leurs croyances, la civilisation — et en particulier la construction de villes et de cités — a affaibli la race humaine et celles des humanoïdes.

Ses méthodes

Le Cercle de l'Ombre juge les races primitives et barbares bien plus dynamiques que les peuplades civilisées. Aussi, le Cercle de l'Ombre s'allie-t-il fréquemment à des tribus barbares ou à des humanoïdes agressifs tels que les orques, les géants et les gobelins, tout spécialement ceux qui ont choisi



de vivre au plus profond des forêts ou des montagnes.

Ils encouragent délibérément les gens à abandonner la "décadence" de la civilisation et à retourner à une existence plus naturelle de chasseur ou de cueilleur de baies.

Mais si les intentions des membres du Cercle de l'Ombre sont neutres, leurs méthodes ont tendance à promouvoir le chaos et le mal. Ils agissent ainsi non pas parce qu'ils sont de nature mauvaise — un puissant vampire maléfique est tout autant leur ennemi qu'un royaume du bien —, simplement, ils estiment que leurs activités parfois cruelles servent au mieux l'évolution et la nature elle-même. Par exemple, le Cercle de l'Ombre peut apporter son aide à une horde de barbares qui tente de piller une cité, ou mener des tribus humanoïdes dans des incursions contre certaines villes d'humains ou de nains.

Il arrive aussi parfois au Cercle de l'Ombre de servir la cause du bien. Par exemple, ses membres considéreront une cité-État maléfique reposant sur l'esclavage comme une cible parfaite, et ils déploieront autant de zèle qu'un fougueux paladin loyal bon à fomenter une révolte des esclaves pour renverser la cité. Mais alors, quelle différence ? Tout simplement, le Cercle de l'Ombre incitera fortement les esclaves révoltés à détruire la ville par le feu et à s'installer ensuite dans la campagne alentour en devenant des fermiers, des chasseurs ou des hors-la-loi.

Les membres du Cercle de l'Ombre de niveau inférieur mènent fréquemment des campagnes de terreur contre de petites communautés, en restant le plus souvent en coulisse. Les monstres intelligents, comme les lycanthropes mauvais, sont leurs marionnettes préférées.

L'appartenance au Cercle

Les membres du Cercle de l'Ombre dissimulent leur appartenance aux autres druides tout en maintenant leur hiérarchie parallèle au sein de leur "cercle". Ainsi, un archidruide du Cercle de l'Ombre est aussi archidruide dans son cercle d'origine. Les druides du Cercle de l'Ombre de niveau 11 et plus suivent le même système de défi que les autres druides pour passer au niveau supérieur ; dans les faits, les druides du Cercle de l'Ombre se poussent mutuellement à défier des non-membres dans la hiérarchie druidique normale, pour accroître de la sorte leur présence dans les cercles intérieurs. Ces duels sont presque invariablement assez sanglants.

Il y a un arc du Cercle de l'Ombre dans tous les domaines où vivent des druides, et ses membres peuvent provenir de n'importe quelle branche druidique. En moyenne, un initié sur cinq seulement (mais un druide de niveau 12 ou plus sur trois, ce qui est plus inquiétant) appartient secrètement au Cercle de l'Ombre. Le Grand Druide n'en est généralement pas membre, mais on ne peut jamais être sûr de rien. Dans certains domaines agités — particulièrement, ceux où les druides sont persécutés et où la nature est peu à peu mise à mal par des constructions humaines injustifiées — il se peut que la plupart des druides adhèrent au Cercle de l'Ombre !

Les druides du Cercle de l'Ombre ont tous un pseudonyme pour dissimuler leur identité aux autres. Lorsqu'ils se réunissent, ils apparaissent tous sous forme animale ou derrière un masque qui représente un prédateur de leur domaine. Ce maintien du secret est important. Même si l'éthique du Cercle de l'Ombre suit celle de l'Ordre, la plupart des autres druides méprisent les méthodes de ce groupe — et par conséquent ses membres.

Lorsqu'un initié du Cercle de l'Ombre est identifié, il doit faire face à l'hostilité des autres druides — voire à une sentence de bannissement, s'il refuse de se rétracter — ainsi qu'au courroux des autorités locales. Les druides de niveau inférieur défient toujours en priorité un druide de niveau 12 ou plus connu pour appartenir au Cercle de l'Ombre, en vue de le démettre de son poste — ou même de le détruire.

En retour, le Cercle de l'Ombre essaie souvent de semer la discorde au sein de l'ordre druidique. Par exemple, afin de recruter de nouveaux mécontents dans leurs rangs, certains membres du groupe attisent discrètement les rivalités entre les branches druidiques (comme la jalousie entre les druides des forêts dominants et les membres de branches moins influentes). Les personnages peuvent entendre parler du Cercle de l'Ombre pour la première fois en découvrant un complot destiné à favoriser ce genre d'incidents entre des druides de différentes branches.

Notez bien qu'il s'agit là de méthodes d'un groupe de druides extrémistes, mais pas foncièrement



maléfiques. Leur haine pour la civilisation n'entache en rien leur alignement neutre.

Le Maître de l'Ombre. Le druide de plus haut rang dans le Cercle de l'Ombre — souvent un archidruide ou un druide — est à la tête du groupe sous le nom de Maître de l'Ombre. Si plus d'un druide de même niveau brigue le poste, les candidats s'affrontent généralement dans un duel à mort, même si l'un des combattants — habituellement le plus jeune des deux — peut accepter de se soumettre à l'autorité de son aîné. Contrairement aux cercles ordinaires relativement autonomes, le Cercle de l'Ombre maintient une stricte discipline au sein de ses arcs divers et très étendus. Le Maître de l'Ombre exerce une autorité absolue sur l'ensemble des membres.

Le cercle intérieur. Immédiatement en dessous du Maître de l'Ombre, il y a les membres du cercle intérieur, composé de tous les druides (de 12e niveau) et les archidruides (13e niveau) de l'ordre druidique (le Maître de l'Ombre reste en dehors de ce cercle intérieur). À eux deux, le Maître et le cercle intérieur commandent aux membres et donnent les grandes directions à suivre. Seul le Maître de l'Ombre connaît les véritables noms des membres du cercle intérieur — même un membre de rang élevé ne connaît pas l'identité de ses confrères.

Les initiés de niveaux 1 à 10 qui font partie de cette société secrète sont censés, contrairement aux initiés plus indépendants des cercles ordinaires, obéir à tous les ordres venant du cercle intérieur et du Maître de l'Ombre. En cas de refus, c'est le châtiment — la mort.

Les ombrageux. Les initiés qui ont atteints le 11e niveau ont un statut spécial au sein du Cercle de l'Ombre. Ce sont les "ombrageux", les instruments personnels du Maître de l'Ombre. En particulier, ils servent de police secrète et d'assassins au groupe, et traquent ceux qui ont désobéi à leur terrible maître ou qui ont été exclus de cette mystérieuse société. Le Maître de l'Ombre utilise aussi parfois les ombrageux comme ses ambassadeurs auprès des arcs du Cercle de l'Ombre qui œuvrent dans d'autres domaines. Ces ombrageux entrent directement dans le cercle intérieur de ce groupe secret dès qu'ils accèdent au 12e niveau dans leur cercle normal.

Le Concile de l'Ombre

Les membres du Cercle de l'Ombre œuvrent en secret, maintenant leur apparence de druides ordinaires. Par exemple, ils assistent à toutes les assemblées. Mais à chaque nouvelle saison, chaque arc du Cercle de l'Ombre tient également son assemblée secrète — le Concile de l'Ombre — à la lueur de la lune. Cette réunion dure trois nuits, au cours desquelles les membres célèbrent leur propre version des cérémonies druidiques et reçoivent les nouveaux ordres du Maître de l'Ombre et du cercle intérieur. Les prisonniers que le Cercle de l'Ombre a capturé tout au long de la saison — ainsi que les membres qui ont trahi ou désobéi — sont maintenus en vie jusqu'au Concile de l'Ombre. Là, le cercle intérieur les torture puis les exécute, pour rappeler aux autres ce qui attend les traîtres et les ennemis du Cercle.

Recrutement

Le Cercle de l'Ombre n'accepte pas les volontaires — il choisit lui-même les membres qui lui conviennent. Le recrutement, par proposition seulement, est entre les mains du Maître de l'Ombre et des membres du cercle intérieur, toujours à l'affût de druides qui semblent déjà partager la cruelle philosophie de leur cercle.

Par exemple, si un druide massacre un groupe de voyageurs qui s'était aventuré dans un bosquet sacré, le Cercle de l'Ombre viendra rapidement étudier ce candidat potentiel. Autre bon exemple : un druide qui détruit un village dont les habitants avaient osé abattre un bois pour en faire des terres agricoles.

Le membre potentiel est épié de près par un ombrageux pendant quelques semaines ou quelques mois, souvent avec l'aide supplémentaire d'espions animaux. Si les actes et les paroles du druide semblent être en affinité avec les objectifs du Cercle de l'Ombre, il reçoit alors la visite de cet ombrageux (ou d'un de ses pairs s'il s'agit d'un candidat de niveau 11 ou plus) avant la prochaine session du Concile de l'Ombre. L'ombrageux lui expose les buts de son groupe, et l'invite à se joindre à eux. Naturellement, les druides qui refusent — ou même qui hésitent — sont retrouvés morts comme par hasard très peu de temps après.





Les candidats qui acceptent d'adhérer au Cercle sont amenés devant le Concile, les yeux bandés et un masque sur le visage. Là, le Maître de l'Ombre leur attribue un nom de code à chacun. Après avoir reçu leur serment d'allégeance, le Maître de l'Ombre souhaite officiellement la bienvenue dans le Cercle de l'Ombre aux nouveaux membres et leur ordonne d'accomplir une tâche symbolique mais dangereuse afin de prouver leur loyauté et leur résolution implacable (la difficulté de cette tâche dépend du niveau d'expérience de chacun).

Ce genre de mission consiste le plus souvent à assassiner un ennemi spécifique du Cercle de l'Ombre, qui peut être un noble ou un prêtre vivant dans une ville que le cercle a prévu de détruire. Cependant, la mission peut être physiquement plus facile — comme d'empoisonner le puits d'une cité. L'ombrageux qui a recruté le nouveau druide suivra ce dernier (en secret), prêt à le tuer s'il montre des signes de faiblesse, risque d'être fait prisonnier ou essaie de trahir le groupe. Ceux qui mènent à bien leur mission sont enfin accueillis dans les rangs du Cercle de l'Ombre comme membres à part entière.

Histoire des origines druidiques

L'ordre et la hiérarchie des druides ont été présentés ici pour servir par défaut, ou comme système de base. La plupart des cercles druidiques ont leurs propres traditions, et sur bien des mondes c'est l'histoire très particulière de l'ordre druidique qui explique et détermine sa structure actuelle.

Le MD devrait toujours imaginer l'histoire de l'ordre druidique avant de se lancer dans une campagne où des druides entrent en jeu. Un Ordre classique, comme celui que nous avons décrit en détail tout au long de ce chapitre, est une organisation très ancienne dont les origines se perdent dans la nuit des temps.

Mais cela n'est pas forcément toujours le cas. L'ordre druidique peut aussi très bien avoir une origine qui survit encore à travers l'histoire ou la mythologie. Cette origine doit expliquer d'où vinrent les premiers druides, pourquoi ils vénéraient la nature (ou un dieu particulier de la nature), pourquoi ils la protègent aujourd'hui encore, et quel est l'objectif qu'ils poursuivent en se tenant à la charnière du bien et du mal. Les origines druidiques peuvent refléter des événements historiques réels, une légende dont la véracité demeure incertaine, ou un mélange des deux. En tout cas, le récit de ces origines doit profondément influencer la vision qu'ont les druides d'eux-mêmes au cours de la campagne.

Voici trois exemples de ce que pourraient être les origines de l'ordre druidique pour vous donner quelques idées.

Les exilés

Les fondateurs secrets des druides étaient en réalité l'équipage d'un vaisseau de spelljamming, des exilés depuis longtemps d'un monde qui ne pouvait plus accepter leur neutralité suite au triomphe absolu du mal — ou du bien (l'exil étant toutefois un sort plus enviable que celui qu'ont connu les membres de l'alignement opposé). L'ordre druidique actuel descend en ligne directe de ces bannis d'une autre ère.

Ayant été victimes d'un monde déséquilibré, les exilés et leurs descendants firent le vœu solennel de toujours



préserver les relations si instables entre le bien et le mal dans leur monde d'accueil. À leurs yeux, c'était les forces de la nature qui illustraient le mieux cet équilibre. En plus de leurs devoirs ordinaires de druides, les membres de l'Ordre restent vigilants en cas d'invasion venant du monde d'origine de leurs lointains ancêtres.

La nouvelle foi

Les druides appartiennent à une foi relativement nouvelle, qui a été fondée il y a moins de vingt ans de cela par un prêtre charismatique de la nature. Cet incroyable fondateur prêchait aussi que les anciens dieux ne sont qu'une composante parmi tant d'autres de l'infinie nature.

Un gros travail de missionnaires, le charisme de ce fondateur et la simplicité des croyances de l'Ordre attirent chaque jour davantage de convertis au druidisme qui abandonnent les religions polythéistes trop vieilles et poussiéreuses. Mais les religions les plus répandues considèrent le druidisme comme une menace ; leurs prêtres ont réussi à convaincre les monarques de la région de commencer à persécuter ces druides "impies et fauteurs de trouble".

Le mythe de la grande guerre

Il y a de cela près de deux mille ans, une terrible guerre éclata entre les deux puissantes guildes de magicien — l'une bonne, l'autre maléfique — qui contrôlaient de vastes empires. Les sorciers des deux côtés jurèrent de combattre jusqu'à la victoire totale, et cherchèrent à éliminer leurs rivaux de la surface du globe. À l'aide d'une terrifiante magie et d'armées de dragons, ils s'affrontèrent pendant des siècles, sans qu'aucun des deux camps ne parvienne à triompher.

Au cours de leurs batailles, les magiciens semèrent la dévastation dans le monde entier — les forêts furent consumées, les îles s'effondrèrent dans les océans, des races entières disparurent à jamais. À la fin, la grande déesse de la nature s'éveilla de son profond sommeil et fut témoin de ce conflit frénétique. Choquée par toutes ces destructions, la déesse envoya une vision à un être humain qu'elle choisit entre tous : la femme qui allait devenir la première Haute Druidesse.

Dans cette vision, l'élue comprit qu'elle devait fonder un ordre druidique pour préserver les restes fragiles de l'écologie de son monde. Avec les conseils de sa déesse, l'Ordre grandit en puissance jusqu'à détenir enfin le pouvoir d'intervenir dans la lutte entre les magiciens. Tous ensemble, les jeunes druides unirent leurs forces et réussirent à vaincre les membres des deux guildes belliqueuses, transformant les combattants en d'innocentes bêtes sauvages. À présent que les magiciens — désormais incapables de distinguer le bien du mal — ondulaient, sautillaient, bondissaient, et rampaient vers les décombres de leur antre, l'Ordre pouvait enfin commencer à guérir le monde de ses blessures.

Depuis lors, l'ordre druidique continue à travailler pour empêcher qu'une telle destruction puisse jamais se reproduire. Les druides font le serment de toujours veiller à ce que les guerres entre le bien et le mal ne nuisent plus à la terre si précieuse. Mais l'Ordre s'est aussi attiré de féroces ennemis en la personne des survivants des antiques guildes de magiciens en guerre — les rares mages du bien ou du mal qui ont réussi à échapper au sort de leurs congénères. Chaque guilde prétend qu'elle était sur le point de triompher et qu'elle aurait gagné si les druides n'étaient pas intervenus.

Chacun de ces historiques — ou un autre que vous, le joueur, pouvez créer avec votre MD — fournit aux druides un monde qui a une histoire, une finalité, et quelque idée de l'identité de leurs ennemis. Vous pouvez bien sûr développer ces options plus en détail, en expliquant les grandes victoires et les grandes défaites de l'Ordre, l'histoire de ses relations avec les autres religions, et éventuellement les tentatives de factions qui ont existé ou existent au sein de l'ordre druidique et qui visent à faire dévier ce dernier de ses objectifs initiaux.

CHAPITRE

4 Comment jouer un druide

À présent que vous en savez plus sur l'ordre druidique et que vous avez choisi la branche et le profil de votre personnage, vous vous sentez peut-être fin prêt pour relever le défi de jouer un personnage aussi complexe ? Vous avez tort ! Il vous reste des tas de choses à apprendre sur les druides. Par exemple :

- Quelle est la vision du monde d'un druide ?
- Comment un druide peut-il s'intégrer dans une aventure ?
- Comment faut-il jouer l'alignement neutre ?
- Quelles sont les relations entre les différents membres de l'Ordre ?
- Quelles sont les fonctions traditionnelles du druide ?
- Les druides peuvent-ils être au cœur d'une campagne entière ?
- Quelles sont les stratégies des druides pour défendre la nature et l'équilibre cosmique ?
- Comment un joueur peut-il faire pour que son druide soit particulièrement remarquable ?

À toutes ces questions, et à bien d'autres, ce chapitre tentera de répondre afin de vous aider à créer un personnage aussi vivant que possible.

La foi druidique

Les druides font partie de la hiérarchie d'un Ordre mondial qui épouse une morale très précise, tout en laissant à ses membres une grande liberté d'action. Cette liberté fait que les druides présentent beaucoup plus de variété que la plupart des autres classes de prêtre — une diversité que l'on retrouve dans le vaste choix de branches et de profils — dans la mesure où ils poursuivent des objectifs communs par des moyens qui leurs sont propres.

Les druides servent les forces de la nature et de ses cycles inhérents, tels que la naissance, la croissance, la mort et la renaissance (*MdJ*, p. 52). Même si certains druides ont choisi de vénérer la nature personnifiée sous les traits d'une divinité particulière, la nature en tant que force n'a ni forme ni personnalité spécifique (*le Manuel Complet du Prêtre*, p. 10, définit une force comme un élément, naturel ou surnaturel, qui a une influence sur le monde).

Les voies de la nature engendrent des pouvoirs magiques que ses adorateurs peuvent canaliser. Si un druide abandonne les rituels et les principes druidiques, il perd le contact avec la nature et donc son accès aux sorts, exactement comme n'importe quel autre prêtre infidèle.

Les druides qui vénèrent des dieux

Tous les druides ne vénèrent pas la nature comme une force. Certains la conçoivent sous les traits d'une grande divinité de la nature, souvent sans forme précise ou au contraire en possédant d'innombrables.

La manifestation la plus commune d'une divinité de la nature est celle de la Grande Déesse — Chauntéa et la Terre-Mère dans le cadre des Royaumes Oubliés, ou Beory dans celui du Monde de Greyhawk, par exemple. La Grande Déesse personnifie la nature à travers ses multiples avatars qui représentent ses différents aspects : la vierge chasseresse et guerrière, la mère adulte et la vieille femme.

La Grande Déesse est quelquefois affublée d'un Conjoint (qui a les traits d'un chasseur portant des cornes de cerf), son subordonné seigneur de la chasse, de la mort et des animaux. Les fidèles vénèrent en général la Grande Déesse et son Conjoint comme une seule et même puissance plutôt que comme deux divinités distinctes.

La vie après la mort

Les druides voient l'univers comme un grand cycle ou une série de cycles, et croient de ce fait que l'énergie vitale d'une personne (surtout si celle-ci a embrassé la foi druidique) renaîtra sans cesse. La réincarnation d'un être ne se rappellera rien de sa vie précédente, mais elle peut avoir une personnalité semblable.

Tous les druides croient que l'âme d'une personne peut être réincarnée dans un animal plutôt que dans une créature dotée de conscience — ce qui est une raison de plus pour vénérer tous les êtres vivants de la planète.

Les druides ont-ils raison ? Cela dépend de la nature de l'univers de votre MD.

La nature et les dieux

Les druides ont différentes façons de percevoir les dieux qui ne sont pas les leurs. Avant de débuter une nouvelle campagne, il est important que vous et votre MD vous mettiez d'accord sur la position de votre



cercle vis-à-vis des autres dieux. Voici quelques possibilités :

La nature suprême. Ces druides considèrent que la nature est une force qui dépasse même les simples dieux. Il existe bien d'autres religions, mais elles ne sont que diverses facettes d'un même grand Tout. Être fidèle de l'une d'elles revient donc à ne célébrer qu'une infime partie de la nature (comme le tonnerre, l'océan ou la mort) et non pas sa totalité, que les druides, eux, vénèrent.

La plupart des druides ont cette approche des choses dans le jeu AD&D. Ils croient que leur foi est quelque peu supérieure, mais ils ne sont pas hostiles aux autres religions et peuvent s'allier avec des adorateurs de divinités naturelles, agricoles ou élémentaires.

La nature génitrice. Les fidèles de ce point de vue voient en la nature une partie intégrale d'un panthéon divin. Dans ce cas, les druides perçoivent les autres dieux comme les "enfants de la Nature", qui ont éventuellement eu une naissance mythique. Par exemple, les druides prêchent que, au temps d'avant la création du monde, est apparu d'abord le chaos informe, et que de ce chaos a émergé la nature. La nature a engendré la Grande Déesse, qui s'est unie au Ciel et a donné naissance à de nombreux enfants : tous les autres dieux.

La nature sous un autre nom. Les druides peuvent identifier la nature comme étant un des aspects d'un dieu existant — d'ordinaire une divinité puissante et primitive de la terre ou naturelle. Par exemple, si le MD veut faire évoluer des druides dans un univers fantastique où vivent les dieux de la mythologie grecque, la nature peut être vénérée sous les traits de la grande déesse de la terre Gaïa sans rien modifier du comportement druidique. Cette vision des choses permet aux druides d'être impliqués directement dans un panthéon divin.

La nature, rien que la nature. Les autres dieux n'existent pas ! Les druides qui partagent cette croyance considèrent que les autres prêtres se sont trompés de voie, ou qu'ils adorent la nature sous un autre nom. À moins que les druides n'aient raison (auquel cas aucune autre classe de prêtre ne pourrait fonctionner dans votre campagne !), cette philosophie les amène à avoir une certaine fermeture d'esprit et à une foi inébranlable. Ces druides peuvent vivre en dehors de la société, en ermites, ou bien œuvrer comme missionnaires afin de convertir les gens à "la seule véritable foi". Il est assez probable que les croyants des autres religions ne voient pas ce genre de druide d'un bon œil, vu que personne n'aime s'entendre dire que ses croyances sont des balivernes !

Les dieux menacent la nature. Les autres dieux sont reconnus comme de puissantes entités, mais les druides les considèrent comme étant non naturels — ils viennent des plans extérieurs, ou bien ce sont des êtres ou des abstractions créés par les croyances de stupides mortels. Les fidèles de ces religions agressives, prosélytes qui cherchent activement à convertir les gens et à démarrer des guerres de religion, représentent un danger pour l'ordre naturel. Les druides qui croient cela ont tendance à une certaine hostilité envers les représentants de la plupart des autres religions, qu'ils jugent être des instruments des "forces extérieures" qui menacent l'équilibre de la nature !

La nature, une force parmi d'autres. Ces druides pensent qu'il existe d'autres forces primitives au même niveau que la nature, telles que la magie ou l'entropie. Les prêtres de ces forces peuvent devenir soit des rivaux, soit des alliés de ces druides.

L'alignement neutre

Neutre strict, le plus mal interprété de tous les alignements, pose souvent des problèmes aux joueurs. L'une des erreurs les plus communes pour un personnage neutre, comme le druide, est de rechercher l'équilibre en agissant délibérément comme un chaotique mauvais un jour et comme un loyal bon le jour suivant. Un tel comportement fait que le personnage est imprévisible, et l'effet cumulé de ses actes ne sert en fin de compte qu'à promouvoir le chaos.

Les druides considèrent que dans la balance cosmique, chaque alignement possède la même valeur. Ils s'efforcent de rester objectifs et non engagés dans un quelconque système moral, légal ou philosophique au-delà des simples préceptes de l'ordre druidique. Vu que les responsabilités principales des druides — les plantes, les animaux et la bonne santé de l'écologie planétaire — n'impliquent ni alignement ni éthique, le personnage se sent libre d'employer presque tous les moyens nécessaires pour les protéger.



Le chapitre 4 du *Manuel du Joueur* traite des alignements d'une manière très générale ; l'ordre druidique œuvre pour maintenir l'équilibre entre ces alignements (voir "Le maintien de l'équilibre" plus loin dans ce chapitre). Toutefois, les druides se rendent bien compte que la plupart des actions individuelles — y compris les leurs — n'ont aucun effet significatif sur l'équilibre cosmique. Le druide considère que les frictions entre les différents alignements sont la force qui conduit le monde. Même si bien des druides peuvent préférer vivre parmi des gens d'alignement bon, ils sont conscients du fait que l'existence du mal sert de stimulant aux êtres intelligents.

En dépit de leur statut de neutralité, les druides ne sont pas mécontents de se retrouver impliqués dans le conflit entre les différents alignements. Les individus neutres ne sont pas exempts d'intérêts, d'ambitions ou de passions — ils placent très haut leur propre bien-être et celui des personnes qu'ils aiment. Ils peuvent lutter passionnément pour défendre leurs intérêts et ceux des autres, ou encore ressentir une immense compassion qui vient recouvrir tout ce qui constitue cette nature qu'ils ont juré de préserver. Il est certain que les druides agissent toujours dans leur propre intérêt et celui de leur Ordre.

Par exemple, la druidesse Rebecca n'a aucune objection philosophique à aider un groupe de paladins et de clercs loyaux bons à vaincre un dragon mauvais — à condition qu'ils aient une bonne raison de le faire. Elle n'acceptera pas de détruire le dragon uniquement sous prétexte qu'"il est mauvais". En revanche, elle prêtera main-forte si le dragon a fait du mal ou a menacé ses amis, une forêt ou encore un village sous sa protection. Elle peut également proposer son assistance simplement parce qu'elle est consciente du danger que cette puissante et imprévisible créature maléfique représente pour les environs naturels de son antre, toujours à la merci d'une de ses attaques. Enfin, elle peut se joindre au groupe en échange de la promesse que ses membres l'aideront à protéger un coin de nature contre ceux qui cherchent à l'exploiter — ou encore, pour y gagner des trésors et des objets magiques qui lui permettront de mener à bien cette dernière tâche toute seule.

Il est certain que jouer un druide fidèle à son alignement n'est pas une chose aisée. Le personnage doit soupeser attentivement toutes les variables d'une situation avant de passer à l'action. N'oubliez pas que, lorsqu'il est confronté à une décision difficile, le druide se rangera en fin de compte à la solution qui sert au mieux la nature *à long terme*. Ainsi, Rebecca peut avoir des raisons tout aussi valables de se joindre à une bande d'aventuriers mauvais à la poursuite d'un dragon loyal bon, que de s'associer à un groupe bon cherchant à tuer un dragon mauvais. Bien qu'il est peu probable qu'un dragon d'argent ou d'or représente une menace pour Rebecca ou son bosquet sacré, elle peut vouloir utiliser son trésor pour acheter du matériel qui lui permettra de combattre une menace encore plus grande, ou gagner ainsi la confiance d'un groupe mauvais afin de le manipuler ensuite pour servir ses propres fins.

Bien entendu, les druides comprennent parfaitement que d'autres puissent ne pas partager un point de vue aussi pragmatique. Rebecca sait qu'un groupe d'aventuriers risque de ne pas être content de découvrir qu'elle a contrecarré ses efforts. Comme les conflits entre alignements ne sont qu'une des multiples facettes de la nature, Rebecca n'essaiera jamais de mettre fin à de tels conflits au sein d'un groupe d'aventuriers à moins qu'elle ne les juge nuisibles à ses propres intérêts ou à ceux de la force qu'elle vénère et protège.

Lorsqu'un druide fait partie d'un groupe d'aventuriers, il est généralement d'accord avec les actions de ce dernier, à moins qu'elles ne mettent en danger des arbres, des récoltes, des plantes sauvages ou toute autre chose que le druide estime sacrée. En même temps, le personnage doit avoir un motif de se joindre à un groupe — en général, il veut tout simplement gagner plus d'expérience et de puissance de manière à être un meilleur serviteur de la nature.

Les druides ont tendance à réagir aux autres races sans leur porter aucun jugement. À l'exception éventuelle des morts-vivants, ils pensent que chaque race et chaque espèce a sa place dans le monde. Par exemple, un druide sait bien que la plupart des orques sont mauvais et cruels. Le personnage peut donc ne guère apprécier la compagnie des orques, mais il ne considère pas ce sentiment comme un





prétexte valable pour exterminer la race entière. Les conflits entre les orques et les humains font partie de l'ordre des choses, affirment même certains druides. Ils soulignent le fait que les orques ont souvent une existence bien plus difficile que les humains, à toujours vivre dans les sombres entrailles de la terre. Et, si l'humain moyen peut être moins cruel que l'orque moyen, en revanche l'humanité est capable de folies autrement plus grandes grâce à son organisation et sa civilisation supérieures.

Les druides qui s'écartent de leur alignement ou qui cessent de suivre les principes de l'Ordre perdent l'accès principal aux sphères de sorts ainsi que tous leurs pouvoirs conférés, jusqu'à ce qu'ils fassent pénitence. De plus, le Grand Druide peut condamner n'importe quel druide de son cercle au bannissement pour le punir temporairement de ces violations.

Les responsabilités d'un druide

Les croyances et les valeurs morales des druides recouvrent deux domaines : la préservation de l'équilibre entre les alignements, et la protection de la nature. Lorsque vous jouez un druide, gardez donc bien en tête le fait que le comportement de votre personnage doit toujours refléter l'importance de ces deux responsabilités.

Le maintien de l'équilibre

Les druides ont constaté que le maintien de l'équilibre entre les forces du bien et du mal, de la loi et du chaos, est la meilleure façon d'assurer la continuation de la vie d'une génération à l'autre. Cette responsabilité druidique est moins une affaire individuelle que la responsabilité morale de l'Ordre tout entier.

Seul un événement ou une menace d'une ampleur considérable peut faire pencher la balance vers un alignement ou un autre — ce qui peut avoir des répercussions sur la destinée de nations entières. Il incombe traditionnellement aux druides de rang d'archidruide ou plus, ou au grand conseil de l'assemblée, de décider si une menace de cette importance existe et quelle est la meilleure manière de la contrer. Toutefois, certains druides PJ de niveau inférieur peuvent décider qu'ils ont raison et entreprendre des actions de leur propre initiative !

N'oubliez pas que le maintien de l'équilibre ne signifie en aucune manière une stagnation. Les druides considèrent qu'un léger déplacement de cet équilibre — comme la montée en puissance d'un alignement — est tout aussi naturel que le changement des saisons. Un druide donné peut préférer une période dominée par le bien (ou la loi) exactement comme d'autres préfèrent l'été à l'hiver. Mais l'automne et l'hiver n'en sont pas moins indispensables — dans un monde où l'été est éternel, jamais ne vient le temps de la moisson.

Mais les druides croient également au libre arbitre, et en raison de cette liberté, le risque se présente naturellement que la balance ne s'incline un peu trop fort dans un sens. Bien des druides sont persuadés — à tort ou à raison — que des êtres très puissants (les dieux et les entités des plans extérieurs) manipulent les mortels dans le but de faire triompher leur alignement ou leur culte de manière définitive.

Lorsque les druides ressentent que l'équilibre s'est déplacé un peu trop dans une direction donnée, l'Ordre commence à s'en préoccuper. Certains membres proclament parfois que l'équilibre se rétablira toujours de lui-même en fin de compte, quelles que soient les actions menées par l'humanité. Ces druides s'assoient tranquillement et laissent se dérouler les événements sans lever le petit doigt. Un druide qui a de telles convictions ne ferait pas un PJ très intéressant, en revanche ce genre d'état d'esprit fournit au MD une bonne excuse pour qu'un druide de haut niveau refuse d'aider un personnage-joueur !

Mais la plupart des druides ne partagent pas cette opinion. La grande majorité pense que les races humaine et demi-humaines en général, et l'ordre druidique en particulier, sont essentiels pour maintenir la balance cosmique. Ils considèrent que les cycles de l'univers sont mus par les actions et les machinations de l'humanité (et des autres races intelligentes), et croient que, si les individus accomplissent leur rôle au sein de ces grands cycles, ils peuvent aussi les bouleverser.

Cela signifie que, lorsque l'équilibre cosmique menace un peu trop de basculer vers un alignement ou une religion en particulier, les druides s'allieront (ouvertement ou en secret) avec les partisans des autres factions. C'est normalement un grand druide ou un archidruide qui prend cette décision, et qui



consacre ensuite toute son énergie à rassembler son cercle contre le danger. Il arrive qu'un cercle de druide soit partagé sur l'attitude à avoir : la situation est-elle vraiment suffisamment grave pour nécessiter une telle intervention ? Le cercle laisse alors l'entière liberté à chaque druide de choisir s'il veut ou non apporter son aide. Cependant, n'oubliez pas que les druides qui refusent trop souvent d'aider la cause de leur cercle auront ensuite du mal à obtenir le soutien de druides de plus haut rang qu'eux lorsqu'ils en auront besoin.

Bien que l'équilibre puisse pencher trop fortement dans n'importe quelle direction, il est préférable que le MD situe sa campagne à une époque où ce sont les forces du *mal* qui ont grandi hors de proportions, vu que de telles périodes offrent aux PJ druides de meilleures opportunités de devenir des héros. Lorsque l'équilibre est menacé par les puissances maléfiques, la plupart des druides sont contents de se mettre au service de la cause du bien. Cette motivation sied bien au jeu, car elle rend possible un grand nombre d'aventures pour des PJ d'alignement bon, tout en offrant aux druides la possibilité de combattre à leurs côtés.

De même, si dans votre jeu les PJ sont des rebelles ou des hors-la-loi poursuivis par les autorités, l'équilibre peut avoir basculé vers une loi implacable. Dans ce cas, les druides peuvent se ranger aux côtés des forces du chaos — bonnes, neutres ou même mauvaises — pour lutter contre le pouvoir qui les opprime.

La défense de la nature

La seconde grande responsabilité des personnages de druide est de défendre la nature et la vie sauvage qu'elle abrite. Les joueurs n'arrivent pas toujours très bien à savoir jusqu'où va ce souci de préservation de la nature, en particulier vis-à-vis de ceux qui vivent du produit de leur chasse ou de leur pêche.

Comme tous les druides sont investis de la mission de protéger la nature sauvage, les arbres, les plantes, les animaux sauvages et les champs cultivés, ils protègent également les gens qui observent les croyances druidiques, comme les paysans ou les chasseurs qui vivent en harmonie avec la nature (voir les profils de protecteur et de druide de village au chapitre 2).

Les druides savent pertinemment que toutes les créatures ont des besoins vitaux en matière de nourriture, d'abri et de défense. Les humains doivent chasser les animaux pour se nourrir, et doivent abattre certains arbres pour cultiver la terre et construire leur demeure. Ces actions s'inscrivent parfaitement dans le grand cycle de la nature. En revanche, les druides ne tolèrent pas la destruction ou l'exploitation non nécessaires de la nature. Lorsqu'il estime qu'il y a eu un excès, un druide se renseigne sur les motifs des personnes en cause, qu'il met en balance avec les dégâts encourus par la nature. À la suite de quoi il décide s'il doit ou non intervenir.

Protection des animaux. Seuls de rares druides (comme ceux qui ont le profil de pacifiste) s'opposent à la chasse ou à l'élevage destinés à l'alimentation, l'obtention de peaux ou de fourrures. En fait, bien des druides chassent eux-mêmes pour se procurer vêtements et nourriture. Ils condamnent par contre le fait de tuer des animaux uniquement par sport, de chasser (ou de poser des pièges) à l'excès dans une même région, ou de traiter les animaux avec cruauté. Mais la plupart des druides ne poussent pas même ces sentiments à l'extrême. Ils savent bien que les nobles féodaux, par exemple, aiment le plaisir de la chasse ; mais peu de ces chasseurs sont de cruels tueurs, et leur gibier finit sur la table du seigneur.

Les druides s'opposent aux trappeurs et aux chasseurs qui tuent les bêtes pour utiliser leur fourrure ou une quelconque autre partie de leur corps pour des raisons frivoles. Un chasseur peut tuer un loup et prendre sa peau pour s'en faire un manteau en peau de loup, cela respecte la philosophie druidique. Si ce chasseur tue deux loups chaque année et vend leur peau, cela peut ou non choquer un druide, selon l'abondance relative des loups dans la région. En revanche, si notre chasseur attrape régulièrement des dizaines de loups et s'enrichit en vendant leur peau à des marchands locaux, le druide risque de se fâcher et d'intervenir.

Plus encore que la capture pour se procurer de quoi manger ou se vêtir, c'est l'emprisonnement d'un animal en vue d'organiser des combats d'ours, de taureaux et autres rencontres "sportives" du même genre que les druides ne supportent vraiment pas. Ils peuvent alors déchaîner leur terrible vengeance sur



ceux qui ont capturé des animaux à cette fin ou qui sont propriétaires d'une arène où ce genre de sport est organisé.

Protection des arbres et des forêts. Les druides n'ont rien contre la plupart des formes d'agriculture, même lorsque cela implique d'abattre certains arbres ou d'assécher des marécages afin d'agrandir la surface cultivable. Même si les druides ont un petit faible pour les arbres, après tout les cultures sont des plantes elles aussi, et les races civilisées ont le droit de pratiquer l'agriculture.

Le druide peut en revanche s'élever contre la destruction d'un coin sauvage réalisée pour permettre l'extension d'une ferme uniquement en vue d'en tirer plus de profit. Ainsi, l'abattage de toute une forêt pour en faire une grande plantation de cultures lucratives — surtout celles qui ne répondent à aucun besoin vital, comme le tabac — risque fort d'attirer le courroux d'un druide.

Un druide s'opposera également aux cultures qui nécessitent la destruction de lieux naturels très anciens, de vastes étendues de terrain, ou de n'importe quelle région qui abrite des plantes ou des animaux rares, en voie d'extinction ou magiques. Surtout, aucun druide ne saurait tolérer la destruction d'un bosquet sacré ! Les druides condamnent aussi les pratiques agricoles qui abîment la terre, et les moyens d'irrigation égoïstes (les barrages, les aqueducs, etc.) conçus pour arroser une région en en assoiffant une autre.

Les druides tolèrent parfois le défrichage ou le creusage de terres destinés à permettre l'exploitation de minerais utiles tels que le sel, le cuivre, l'étain ou le fer. Après tout, eux aussi se servent d'objets manufacturés. L'acceptation ou non d'une telle exploitation du sol dépend des motivations et des besoins de ceux qui la font, et de la nature de la région en question, exactement comme pour l'agriculture.

Abattre des arbres pour construire des maisons est une chose — surtout lorsque les constructeurs font des efforts pour replanter d'autres arbres ailleurs. Utiliser les bois pour construire toute une flottille de guerre afin de satisfaire les ambitions d'un tyran en est une autre, qui a nettement moins de chances de plaire aux druides. D'un autre côté, si cette flotte est destinée à combattre l'invasion d'un roi dont les conquêtes menacent de mettre en péril l'équilibre entre le bien et le mal, il se peut alors que certains druides acceptent la perte de cette forêt.

Purification de la nature. Certains actes défient l'essence même de la nature et exigent qu'on s'y oppose immédiatement. Par exemple, si une vaste forêt est transformée magiquement en un paysage étrange qui n'appartient pas à ce plan d'existence, le cercle druidique sera aussitôt fort en colère. Si un bosquet sacré tombe sous l'effet d'une malédiction, les druides s'efforceront de la lever et de récupérer le terrain.

Les morts-vivants constituent une autre perversion de la nature, bien plus courante. Le fait qu'aucune branche druidique n'a le pouvoir de repousser ou de contrôler les morts-vivants ne signifie pas pour autant que les druides tolèrent ces êtres. Bien au contraire, l'absence de pouvoir qu'ont les druides sur ces créatures reflète l'aversion absolue que cette classe ressent envers elles. Les choses s'inscrivent dans un cycle naturel : naissance, croissance, mort et renaissance. Les morts-vivants rompent ce cycle — pire encore, ce sont les ennemis de la vie. C'est pourquoi la plupart des druides considèrent les morts-vivants comme des abominations qu'il faut absolument éradiquer afin de rétablir le fonctionnement normal de la nature.

Toutefois, les druides ne poursuivent pas activement les morts-vivants. Ceci essentiellement parce que ces créatures viennent rarement s'immiscer dans la sphère d'intérêts des druides. Il n'empêche que, si un vampire se met à menacer un paisible petit village, si une banshee commence à hanter les landes, ou si une liche fait régner la terreur dans la nature, un druide peut intervenir. Vu que les druides ne possèdent pas les pouvoirs adéquats pour combattre les morts-vivants (même si leur magie élémentaire peut s'avérer efficace), ils s'allient généralement à un groupe d'aventuriers d'alignement bon également motivé pour faire disparaître cette abomination de la surface du globe.

Défense des terres agricoles et des cultivateurs. Un druide se sent l'obligation de protéger les paysans qui vouent un culte à la nature, et de veiller à la préservation des récoltes et du bétail. Pour plus de détails, voir le profil de druide de village (chapitre 2) et la rubrique "Fêtes" dans ce chapitre.



Des yeux dans la nature

La défense de tout un pan de nature et la préservation de l'équilibre des forces en son sein représente un travail considérable pour un seul druide (de plus, les druides doivent parfois présenter devant l'assemblée un rapport sur leur partie du domaine). Il semble clair que, pour faire du bon travail, le druide a besoin de disposer des sources fiables d'information et d'une connaissance rapide des dangers potentiels.

Les pouvoirs personnels du druide l'aident énormément à rester informé sur tout ce qui se passe dans et autour de sa région. Sa faculté de pouvoir marcher sans laisser de traces et de se fondre dans les bois lui permet de pouvoir épier quiconque entrerait sur son territoire. Son pouvoir de métamorphose est encore plus pratique pour cela. Les druides prennent le risque d'être détectés en l'utilisant, mais bien peu de personnes — à moins de savoir qu'ils ont un druide pour ennemi — risquent de se douter qu'un espion rôde autour d'eux sous la forme du vieux et misérable chien qui ronge un os sous la table de leur seigneur, ou du chat qui s'est caché sous leur lit. Pour pénétrer dans la place forte de leur ennemi, les druides prennent en effet souvent la forme d'un animal domestique, et font en sorte d'être achetés sur le marché ou offerts en cadeau — mais ceux qui se sont changés en animal comestible doivent faire attention à ne pas finir à la casserole !

À des niveaux plus élevés, les sorts de *langage des plantes* ou *pierres commères* sont également bien utiles. Si le druide cherche des renseignements d'ordre général, il a le plus de chance de les obtenir des arbres ou des pierres dressées qui se tiennent près d'un carrefour, d'un puits, ou des portes d'une ville ou d'un château.

Des alliés animaux. Toutefois, les druides peuvent difficilement être à plus d'un endroit à la fois. En plus de leurs propres pouvoirs, ils ont donc recours à des animaux. Un *langage des animaux* donne au druide un pouvoir que ses ennemis regretteront toujours d'avoir sous-estimé...

Les druides s'appuient sur les animaux avant tout dans les contrées sauvages : ils disposent de toute une armée d'"espions" à fourrure, à plumes ou à écailles dans toute la région pour surveiller les mouvements des amis comme des ennemis. En principe, ce sont les petits animaux, insoupçonnables, qui marchent le mieux — en particulier les oiseaux, grâce à leur excellente mobilité, leur avantage d'être dans les airs et leur vue perçante. Mais les rongeurs — de la souris à l'écureuil — sont aussi rarement remarqués. Les animaux domestiques sont également avantageux, en raison de leur intelligence. Ils présentent en plus l'avantage de pouvoir rapporter au druide ce qui se passe à l'intérieur d'un bâtiment.

À cette fin, un druide qui peut parler aux animaux devrait utiliser toutes les opportunités qui se présentent pour introduire ses précieux alliés dans les lieux importants, comme le château du seigneur — il se peut même qu'un personnage parvienne à lancer discrètement une *amitié avec les animaux* (ou mieux encore un *charme personnes et mammifères*) sur un animal appartenant à un ennemi. Certains individus peuvent protéger leurs serviteurs contre le charme, mais rares sont ceux qui pensent à étendre cette protection à leurs animaux.

Le problème, lorsqu'on utilise des animaux qui sont gardés à l'intérieur du bâtiment, consiste à maintenir le contact avec eux. Ces animaux doivent avoir une possibilité de s'éclipser afin de rencontrer le druide (comme par exemple un chat qui est mis dehors pour la nuit), ou rester magiquement en contact avec lui (voir le sort *espion animal* au chapitre 5 : "La magie druidique"). Une fois ce problème logistique résolu, les animaux domestiques espions s'avèrent extraordinairement efficaces. Les gens peuvent toujours remuer ciel et terre pour découvrir le traître parmi eux, ils ne se douteront jamais qu'il s'agit de leur faucon, de leur toutou préféré ou de leur cheval de guerre !

Les animaux présentent cependant une limite : ils ne comprennent pas toujours ce qu'ils voient et entendent, et ne sont pas toujours capables de distinguer ce qui mérite d'être rapporté. Un chien peut reconnaître certaines personnes et a en général une vague idée de ce que sont en train de faire ses maîtres, mais il ne comprend pas le langage humain. Une souris ou une chauve-souris auront du mal à distinguer une personne d'une autre. Les animaux peuvent mentionner au druide les événements inhabituels, comme le passage d'une troupe importante. Ils peuvent prévenir le druide des moments auxquels les gens sont entrés ou sortis d'un



édifice, ou auxquels apparaît un nouveau monstre. Mais, pour obtenir des informations intelligentes et détaillées, le druide a précisément besoin de cela : des espions intelligents. À cette fin, tous les druides devraient également utiliser les yeux et les oreilles des autres habitants de la nature.

Assistants humains et demi-humains. Un druide qui vit dans une même région depuis longtemps a dû normalement nouer des liens d'amitié dans les manoirs et les villages des alentours. Si les gens suivent ouvertement la doctrine druidique, ils tiennent généralement au courant le druide de tous les événements qui sortent de l'ordinaire. Sinon, le druide essaie de placer un "agent" dans chaque village et château de sa région : les serviteurs de bas étage ont souvent de bonnes raisons d'aller en plein air un peu n'importe quand (pour couper du bois, mener les bêtes aux champs, etc.), ce qui leur fournit un prétexte parfait pour rencontrer le druide en cachette. Certains druides deviennent les amis de certains enfants dans ce but, car personne ne remarque leur absence lorsqu'ils sortent jouer, et peu de gens iraient jamais soupçonner un enfant de transmettre des informations.

Les druides essaient toujours d'avoir un ami dans chacune des auberges de route ou de village situées sur leur territoire. Cette source de renseignements n'est pas forcément le tavernier : il vaut mieux choisir quelqu'un de moins évident, comme un serveur ou un garçon d'écurie. Comme les aventuriers et d'autres voyageurs dignes d'intérêt s'arrêtent généralement dormir dans une auberge, l'ami du druide qui y travaille peut donc lui fournir des renseignements de premier ordre.

Le druide doit entrer régulièrement en contact avec ses aides afin de leur préciser le genre de renseignements qu'il recherche, et d'apprendre ceux qu'ils ont à lui communiquer. Il est tout aussi important d'avoir un bon moyen de recueillir l'information que d'avoir des agents, après tout. Le sort de 2e niveau de *messager* convient parfaitement à cette tâche. Les aubergistes et gens de la sorte ont tendance à être terriblement occupés en permanence, de sorte que leur envoyer un animal dressé à servir



de messager (souvent un oiseau) est une bonne façon de garder un contact régulier. Si un agent (ou le druide) ne sait pas lire ou écrire, les deux peuvent se mettre d'accord sur un code simple : un ruban rouge attaché à une patte de l'oiseau signifie "venez immédiatement", un ruban bleu veut dire "des étrangers intéressants sont arrivés à l'auberge".

Les agents d'un druide ne sont pratiquement jamais des espions professionnels, et peu savent quoi que ce soit des activités du druide (ce qui est bien utile, si des ennemis les interrogent). La plupart ne sont que des hommes et des femmes ordinaires (de niveau 0). Les druides ne sont pas obligés de dévoiler leur identité à ces contacts — ils se servent juste de leur charme naturel (Charisme de 15 ou plus) pour se faire passer pour des personnages romantiques et mystérieux qui sauront bien payer si on les tient informés de toutes les rumeurs qui circulent dans les parages. Il arrive aussi bien souvent que les druides recrutent des personnes endettées à leur égard. Ainsi, si un druide a utilisé sa magie pour guérir un enfant malade, il peut en retour faire de sa mère reconnaissante une nouvelle paire d'yeux toute acquise. Les druides emploient également les membres de familles qui sont fidèles à la foi druidique depuis des générations (souvent en cachette). Enfin, un druide n'hésitera pas à employer un *charme personnes et mammifères* pour se procurer d'excellents espions involontaires lorsque cela est nécessaire !

Outre les habitants de la région, les druides doivent aussi s'efforcer de se mettre en bons termes avec les voyageurs comme les romanichels, les gitans, les bardes, les marchands, les baladins et les rôdeurs. Ces personnes, souvent les premières à colporter les nouvelles des autres pays, savent toujours de quoi parlent ces contrées voisines. Pour se placer "en bons termes" avec ces gens-là, il faut en général se gagner l'amitié de quelques-uns des membres les plus importants, et leur offrir une assistance magique de temps en temps.

Les créatures de la forêt. Les elfes, satyres, dryades, sylvaniens, sylphes et autres créatures des bois représentent une précieuse source d'informations que chaque druide devrait cultiver au maximum. Leurs pouvoirs spéciaux, et leur faculté d'être quasiment invisibles dans la forêt en font d'excellents éclaireurs. De plus, leurs objectifs sont souvent communs avec ceux du druide — la protection des bois et de la nature — de sorte que leurs renseignements seront très certainement sûrs et adéquats. Un personnage a plus de chances de recevoir un flot d'informations régulier s'il devient l'ami d'une créature des forêt *en particulier* — mieux vaut gagner l'amitié de Shaylara le pixie plutôt que de juste rester en bons termes avec "une bande de pixies". Pour encourager cette amitié, le druide doit rendre de fréquentes visites aux pixies, esprits-follets, elfes et autres de sa région, et être toujours prêt à leur apporter son aide, par exemple sous la forme de soins magiques ou d'une protection contre des aventuriers ou des monstres.

Monstres et humanoïdes mauvais. Les personnages de druide ne doivent pas oublier que leur alignement neutre leur permet d'utiliser toutes sortes de sources de renseignements. Ceux qui habitent près de l'antre d'un monstre et qui ont établi une certaine communication avec lui reçoivent parfois un messager porteur d'informations venant de cette créature — qui espère naturellement une faveur ou une récompense en échange. Une telle relation implique généralement que le druide ait gagné au préalable la confiance du monstre : en lui donnant de quoi se nourrir au plus fort d'un hiver rigoureux, en employant sa magie pour le soigner, etc.

Toutefois, les druides doivent montrer le bâton en même temps que la carotte : la plupart des créatures mauvaises seront vraiment utiles une fois qu'elles auront vu le personnage déchaîner la furie de sa colère druidique ! Même alors, les humanoïdes et les monstres sont souvent contents d'avertir le druide si quelque chose d'étrange les inquiète — ou si des forces du bien sont en train d'infiltrer les lieux.

N'oubliez pas que les créatures mauvaises sont d'incorrigibles menteuses : elles ne diront au druide que ce qui les arrange. Une tribu de gobelins des forêts attaquée et mise en déroute par deux rôdeurs et un paladin de haut niveau viendra sans doute prévenir le druide de la présence de ces intrus — mais après avoir changé quelques détails de leur rencontre avec "... des dizaines de guerriers humains ! Nous en avons tués beaucoup, mais ils étaient bien trop nombreux. Nous les avons vu abattre des arbres...". Donc, méfiez-vous !



Les cérémonies druidiques

Outre la protection de la nature et le maintien de l'équilibre cosmique, le druide est également responsable du culte de la nature à travers diverses cérémonies. Ce devoir comprend l'incantation de sorts et la célébration de certains rituels, qui pour la plupart impliquent l'usage du langage secret des druides (voir chapitre 1). D'autres cérémonies sont destinées à aider les fidèles du druide — ces gens de la campagne qui vénèrent la nature (ou une divinité de la nature) et qui observent les principes druidiques. Le déroulement exact de ces cérémonies varie d'un cercle et d'une branche à l'autre, mais tous les druides ont en commun les rituels suivants :

Prières. Les druides prient presque toujours à l'aide de poèmes ou de chants qui célèbrent la beauté et la puissance de la nature, et le rôle qu'y joue le druide. Ces poèmes ont autant de valeur artistique, par la beauté des mots et des images, que religieuse ; les personnages à classes jumelées de barde/druide ont écrit parmi les plus beaux qui existent. Un druide peut créer une nouvelle prière d'après son inspiration personnelle. La plupart des prières louent un aspect particulier de la nature, tel que la naissance du printemps, et ne sont dites, chantées ou récitées que certains jours fixes.

La danse sauvage. Il y a souvent des danses au cours des cérémonies druidiques — surtout chez les initiés les plus jeunes. Les mouvements, rarement imposés ou rituels, sont sauvages, impulsifs, individuels et extatiques — une sorte de célébration spontanée de l'énergie naturelle. Les druides peuvent danser tout en priant pour regagner des sorts ; même en mouvement, ils restent en profonde communion avec les pouvoirs de la nature pendant la danse, oubliant tout du reste du monde comme lorsqu'ils sont plongés dans leurs études.

Jours sacrés. Comme les autres prêtres, les druides font de courtes prières une ou plusieurs fois par jour, mais ils ont aussi leurs jours sacrés (ou leurs nuits sacrées) qu'ils consacrent entièrement à des cérémonies religieuses. Traditionnellement, les druides passent deux jours complets par mois à observer les jours sacrés de leur branche particulière et ceux qui sont communs à tout l'Ordre. Les célébrations moins importantes suivent généralement le calendrier lunaire ; lors des très importantes dates de la pleine lune et de la nouvelle lune, la plupart des druides se livrent à des cérémonies tout le jour ou toute la nuit, soit tout seuls, soit en compagnie d'autres druides.

Mais les cérémonies les plus importantes sont celles qui ont lieu quatre fois par an pour fêter le changement des saisons. À ces dates, un archidruide ou le grand druide convoque la plupart des druides du cercle à participer à la grande assemblée. Au cours de ces réunions ont souvent lieu — mais pas toujours — des initiations et des défis.

Fêtes. Les fêtes sont des jours sacrés qui sont célébrés non seulement par les druides mais également par toute la communauté. Si un village ou une tribu suit ouvertement la philosophie druidique, il y a toujours une joyeuse fête au cours des cérémonies saisonnières. Les druides y louent la nature et bénissent le village, son bétail et ses récoltes. Puis, avec la population, ils chantent, dansent et s'amusent le reste de la journée autour d'un arbre ou d'un mât planté sur l'espace vert du village.

Les rites privés, qui ne concernent que les druides, ont généralement lieu après ce genre de fête — le plus souvent la nuit.

Apaisement. Les druides, même s'ils ne s'opposent pas toujours au remplacement d'un terrain sauvage par un champ cultivé, insistent systématiquement pour organiser une cérémonie avant qu'un terrain ne soit défriché. Ces rites, faits pour apaiser, réconforter et accompagner au repos les esprits des arbres et des plantes destinés à être coupés, demandent en principe la présence d'un druide à raison d'une demi-journée par hectare de terre prévu pour le défrichage. Dans certains cas, un druide de niveau suffisamment haut peut lancer un sort de *communion avec la nature* pour savoir si c'est vraiment la bonne chose à faire que d'autoriser cette destruction.

Si un druide ne peut pas célébrer ces rites avant le début d'un défrichage, il entre dans une violente colère. Au choix du MD, cette absence d'apaisement peut également provoquer l'apparition de créatures telles que des sylvaniens, qui essaieront de se venger de cette destruction.

Rites de passage. Lorsqu'une jeune personne arrive à l'âge adulte, elle doit souvent traverser un rite de passage. Lorsqu'un druide vit dans la



communauté, c'est lui qui fait passer cette initiation, habituellement secrète, qui peut prendre bien des formes : une révélation spirituelle, une épreuve terrible..., selon la culture locale.

Par exemple, le druide, après avoir invoqué une bénédiction, peut amener l'adolescent au plus profond des bois, et le laisser là afin qu'il retrouve seul son chemin jusqu'au village. Sur sa route, le druide peut apparaître sous forme animale pour lui servir de guide. Les candidats qui réussissent l'épreuve (ce qui n'est guère difficile, à moins qu'ils ignorent ou maltraitent leur guide) sont alors considérés adultes à partir de ce jour. S'ils devinent que le druide a veillé sur leur sort sous forme animale, il se pourrait bien que leur destin soit d'embrasser la carrière de druide à leur tour...

Mariages. Les druides président aux cérémonies de mariage des habitants qui sont sous sa protection spirituelle ; il s'agit souvent d'un rituel très simple qui a lieu dans le bois du druide ou sur la prairie du village. Là, l'homme et la femme échangent leurs vœux d'amour, de respect, et de protection mutuelle, le druide servant de témoin. Après les vœux ont lieu un échange de gages, des prières pour la santé et la fertilité du couple, et enfin une fête et un banquet.

Les druides sont personnellement rarement célibataires, choisissant souvent de se marier et d'avoir des enfants. Certains cercles préfèrent que le choix de leurs druides se porte sur un ou une partenaire "convenable" : un ou une autre druide, un barde, voire un elfe, une dryade ou une sylphe. Les habitants ruraux indépendants comme les romanichels, les rôdeurs, les gitans ou les bûcherons constituent également un bon choix. L'amour est peut-être aveugle, mais un druide préfère en général épouser une personne d'alignement neutre, vivant à la campagne, et qui observe la foi druidique.

Funérailles. La plupart des druides enterrent leurs morts (bien que certains préfèrent la crémation), rendant ainsi le corps d'un être cher à la terre près d'un bosquet sacré. Les parents et amis du défunt célèbrent le disparu à travers des poèmes et des prières, et parfois un barde spécialement engagé à cet effet vient évoquer son âme par ses chansons. Enfin, le druide qui préside la cérémonie bénit l'esprit qui a quitté la terre, et, comme la plupart des druides croient en la réincarnation, il prie pour une renaissance heureuse. Les amis et la famille font ensuite une veillée afin de se rappeler du défunt par des chants, des danses et une joyeuse fête.

Initiations. Les dignes candidats à l'ordre druidique doivent être initiés par un membre du cercle intérieur. L'initiation se déroule lors d'une assemblée, ou dans un bois sacré un jour saint. Le candidat, après avoir été purifié par de l'eau bénite, prête le serment druidique : il jure de préserver l'équilibre du monde, de suivre l'éthique druidique, de respecter la liberté des autres druides du cercle et en dehors du cercle, de se comporter en gardien de la nature (ou de la divinité qui personnifie la nature aux yeux du cercle), de vivre fidèle à l'ordre druidique et de savoir préserver ses secrets.

Les stratégies d'un personnage de druide

Mais comment font précisément les druides pour remplir les responsabilités dont nous venons de parler ? En termes de jeu de rôles, il existe plusieurs stratégies que vous, le joueur, pouvez adopter afin d'utiliser au mieux le potentiel de votre personnage de druide.

Supposons que le druide Dannay veuille préserver une forêt ancienne, alors que le baron local et ses paysans désirent l'abattre sous prétexte qu'ils ont besoin des terres pour y faire des semailles afin de ne pas mourir de faim. Que va faire notre druide ?

Déterminer les racines du problème

Tout d'abord, Dannay doit vérifier la véracité de la situation — qu'est-ce qui se cache derrière la décision d'abattre la forêt ? Les paysans sont-ils dans le besoin ou ont-ils juste envie de gagner plus d'argent ? Leur seigneur ne cherche-t-il pas simplement à augmenter sa fortune personnelle ? Pourquoi les paysans ont-ils des problèmes de subsistance ? N'y aurait-il pas d'autres terres que l'on pourrait ensemencer ?

Une fois son enquête bouclée, Dannay décide que les paysans ont un besoin légitime de défricher la vieille forêt. Il se penche alors sur le problème des arbres menacés proprement dits. Ces bois sont-ils anciens ? (les druides préfèrent en effet préserver les arbres les plus âgés). Sont-il l'habitat d'espèces rares



d'animaux ou de plantes ? Leur destruction obligera-t-elle des races sylvestres à émigrer ailleurs ? Cette forêt est-elle l'une des dernières intactes de la région ? Y a-t-il un bosquet sacré en son cœur ? Tous ces éléments, surtout le dernier, sont de bonnes raisons pour que le druide s'oppose à la destruction de la forêt.

Admettons que, pour l'une de ces raisons, Dannay décide que cette forêt de chênes anciens mérite d'être préservée. Dans la plupart des cas, il va alors rechercher un compromis.

Négocier une solution

Par exemple, s'il n'y a pas d'autres terres possibles à défricher dans la région, Dannay peut montrer aux paysans que l'expansion n'est pas forcément nécessaire. Admettons que le problème des paysans est que leurs récoltes actuelles ne leur suffisent pas pour se nourrir et payer leurs impôts. Dannay peut proposer ses services de conseiller si le seigneur accepte de baisser les taxes des fermiers. Si le baron refuse — ou prélève des taxes déjà assez légères — le druide peut alors essayer d'agir directement.

Comment Dannay devrait-il aider ? Étant expert en agriculture, il peut suggérer de nouvelles méthodes pour augmenter le rendement des récoltes des paysans, de manière à ce qu'ils n'aient plus besoin d'agrandir leurs terres. Ou il peut proposer un marché : en échange de la promesse des paysans de ne pas toucher à la forêt, il utilisera sa magie druidique pour guérir (ou empêcher) les maladies chez leurs animaux, ou encore pour soigner les villageois malades et leur bêtes. Un druide de haut niveau peut même promettre de contrôler le climat afin de rallonger la saison de culture, ou pour empêcher les sécheresses et les inondations. Plus utile encore, si un druide a accès au sort de 3ᵉ niveau *croissance végétale*, il peut augmenter de façon spectaculaire les revenus de n'importe quelle ferme.

Mais imaginons que l'idée d'un compromis ne soit pas accueillie avec plaisir. Peut-être les paysans ont-ils leur propre prêtre qui fournit déjà ce genre d'aide magique. Peut-être ont-ils une religion où les druides sont mal vus. Il se peut aussi que le baron ait décidé d'étendre ses terres à tout prix — ou peut-être n'aime-t-il juste pas voir un druide lui dire ce qu'il a à faire ! En tout cas, Dannay peut devoir se tourner vers des mesures moins gentilles. Ce qu'il fait précisément dépend de son estimation de la force et du caractère de ses adversaires, et de l'importance du terrain en question.

Plusieurs options se présentent lorsque les négociations échouent. La plupart poussent le druide à détruire le moral de ses adversaires plutôt que ses adversaires proprement dits.

L'ultimatum

Dannay peut tout simplement déclarer aux paysans et à leur seigneur : "Si vous profanez ma forêt, vous le regretterez." Cette menace peut marcher lorsque le druide est fort et célèbre ; elle peut aussi bien fonctionner si ces paroles sont appuyées par une petite démonstration de puissance, comme un *mur d'épines* autour d'une partie de la forêt, ou un sort d'*appel de la foudre* en plein milieu du discours.

Le MD doit juger de l'effet de l'ultimatum en fonction de l'alignement des PNJ concernés, de la force de leur désir pour ces terres, et de la réputation et des actions du druide. Il est peu probable que le seigneur et ses hommes se laissent impressionner, de sorte que Dannay devra recourir à des actions plus directes.

Le harcèlement

Le druide peut tenter la voie de la résistance passive, non-violente, pour empêcher le défrichage de la forêt. Imaginons qu'un groupe de bûcherons arrive pour commencer le travail. Dannay peut ordonner à des plantes enchantées de les arrêter ou de les ligoter, à des écureuils et à d'autres rongeurs de leur dérober leur nourriture, il peut lancer une *convocation d'insectes* pour les harceler, leur faire perdre leur chemin en utilisant *obscurcissement*, faire venir la pluie et le vent sur eux, et ainsi de suite.

Des bûcherons forts et déterminés peuvent néanmoins réussir à défricher quelques hectares en dépit des tourments de la nature. Mais que feront-ils lorsque, en se réveillant le jour suivant, ils verront tout leur travail défait grâce à un sort de *forêt hallucinatoire* ? S'ils sont sensés, ils tourneront rapidement les talons et rentreront chez eux !

La terreur

Autre possibilité : Dannay peut tenter de persuader les habitants de la région que le bois est



hanté ; s'il veut qu'ils ne s'en approchent pas, c'est uniquement pour leur propre bien. Même si la forêt était sûre auparavant, le druide peut convaincre les paysans que leur intention de l'abattre a réveillé d'anciens esprits des bois qui sont prêts à se dresser contre tout intrus.

Une bonne utilisation de sorts comme *lueur féerique* et *diable de poussière* peut faire croire à l'existence de fantômes ; *obscurcissement* crée de mystérieuses brumes ; *contrôle de la température sur 3 mètres*, provoque un étrange frisson ; et le druide peut aussi conjurer des meutes de loups hurlants ou de chauve-souris. Pour renforcer le tout, quelques potences autour desquelles gisent une ou deux têtes de mort au milieu des bois frapperont de terreur les paysans et les soldats.

Naturellement, certains soupçonneront Dannay d'être derrière tout cela, surtout s'il a essayé auparavant de négocier avec les paysans et leur seigneur. C'est pourquoi certains druides emploient directement cette tactique de terreur avant de lancer les négociations !

La guérilla

Confronté à un ennemi déterminé, un druide impitoyable peut combiner la terreur avec des actions violentes, en tuant par exemple les intrus et en exhibant leurs cadavres — ou juste en faisant disparaître leurs victimes sans laisser de trace. Cette technique peut s'avérer très efficace, surtout lorsque les morts paraissent mystérieuses et qu'on ne peut pas faire directement le lien avec la magie du druide. Mais Dannay doit prendre garde à ne pas en faire trop : si les habitants de la région en viennent à être persuadés que des morts-vivants meurtriers hantent le bois, par exemple, ils peuvent très bien faire appel à des paladins ou des clercs de l'extérieur pour venir nettoyer la région.

La défense

Dannay peut choisir simplement de défendre son territoire avec acharnement, en attaquant quiconque pénètre dans la forêt. Les druides ont souvent recours à cette stratégie défensive lorsque la terreur ou le harcèlement ont échoué. Le personnage cherche à



persuader les intrus que l'exploitation de la forêt leur coûtera trop cher pour en valoir la peine. La tactique du druide ressemble alors à une forme plus violente de harcèlement. En particulier, Dannay mobilisera des créatures du bois (grâce à des sorts d'*amitié avec les animaux* et parfois de *croissance animale*) pour attaquer les envahisseurs, et — s'il a le temps — installera des pièges mortels, comme des assommoirs ou des fosses. Le druide peut aussi recruter des alliés, par exemple d'autres druides ou des monstres qui pourraient perdre leur antre lors du déboisement.

Comme tout bon général, Dannay personnellement reste en arrière du combat, préférant poser de nouveaux pièges magiques et lancer ses animaux et ses plantes dans la bataille. En temps normal, un druide risquerait sa vie pour sauver celle d'un animal, mais dans ce cas il ne se bat pas pour une seule créature, mais pour un habitat tout entier. Dannay sait qu'il doit épargner sa propre vie afin de continuer à préserver celle des autres.

La guerre

Généralement en dernier recours, le druide peut décider de mener l'assaut au château de l'ennemi, ou à son village. Normalement, seul un druide de haut niveau peut agir de la sorte. Et n'oubliez pas que Dannay n'a aucune obligation d'employer une tactique "honorable". S'il a choisi de se battre, c'est parce qu'il est persuadé que ses ennemis ont refusé tout compromis.

Les actions guerrières d'un druide peuvent être de subtiles ruses — comme aller dérober certains ou la totalité des animaux de labour et les chevaux de guerre — ou bien quelque chose de plus direct mais de non-violent — comme de se métamorphoser en oiseau, voler jusqu'à la chambre à coucher du seigneur ennemi et prendre en otage son enfant pour le faire filer doux. Ou encore Dannay peut employer des sorts comme *appel de la foudre, conjuration d'un élémental de feu, fatalité rampante* ou *séisme*, pour semer la destruction. Même des sorts de bas niveau comme *flammes* peuvent mettre le feu à la ferme d'un paysan ou à un champ de céréales.

Gardez bien à l'esprit que Dannay ne dirigera ses actions que contre ceux qui lui posent problème. Si la menace qui plane sur la forêt provient d'un baron cupide, le druide s'attaquera au baron. Si le problème est du côté des paysans, c'est eux que le druide essaiera d'intimider ou de chasser. Un druide ne se lance jamais dans une action violente délibérément sans une bonne raison.

Lorsqu'un PJ druide emploie l'une ou l'autre de ces stratégies, le MD doit déterminer la réaction des factions qui s'opposent à ses intérêts. Par exemple, il est possible que le baron aille jusqu'à envoyer trois groupes de villageois chaque jour aller travailler dans la forêt, chacun d'eux pouvant défricher un hectare de bois s'il peut travailler sans être dérangé. Si le druide décide de les harceler ou de les terroriser, le MD doit consulter les règles de moral et de réaction des PNJ (*GdM*, pp. 141, 157) et effectuer ensuite des tests de moral chaque fois que le druide réussit une action que le MD juge propre à frustrer, gêner ou effrayer les villageois. Si un groupe de travailleurs rate suffisamment de tests, soit les travailleurs n'arrivent à aucun résultat pour ce jour, soit ils rentrent chez eux, trop effrayés pour revenir. Il se peut que des soldats ou le mage du seigneur serve d'escorte au groupe de travailleurs suivant. Si Dannay arrive à se débarrasser de cette nouvelle menace, le MD peut alors tester le moral du baron lui-même. En cas d'échec, ce dernier souhaitera sans doute négocier.

La vengeance

Lorsqu'un druide n'a pas réussi à empêcher la profanation de la nature, il cherche souvent à se venger, pour l'une des trois raisons suivantes. D'abord, le druide veut éliminer son ennemi pour être sûr qu'une telle profanation ne se reproduira pas. Ensuite, cet acte de vengeance du druide sert de message aux autres. Enfin, comme la plupart des druides sont humains, ils peuvent succomber à la colère et à des sentiments d'injustice aussi bien que n'importe qui.

Les druides vindicatifs doivent bien soupeser cette question : contre qui dois-je faire porter ma vengeance ? Par exemple, un druide peut désigner sans réfléchir comme cibles des trappeurs qui massacrent allégrement les louveteaux blancs pour leur fourrure. Mais, en poussant un peu plus loin ses recherches, il découvre ensuite que ces trappeurs ne sont en fait que de pauvres fermiers ou paysans qui essaient juste de gagner un peu d'argent pour faire



vivre leur famille. Les véritables ennemis deviennent alors les riches marchands de fourrures qui s'enrichissent grâce au commerce des peaux, et les seigneurs et les dames qui ont fait de ces fourrures de louveteaux blancs la dernière mode. Le druide doit donc se venger sur ces gens-là.

Lorsqu'un personnage cherche à se venger, il doit savoir être patient et dresser ses plans très minutieusement. Cette attitude fait qu'ils paraissent parfois très froids, mais les druides ont la mémoire vivace — et un ennemi qui aujourd'hui est peut-être trop fort peut très bien être affaibli demain.

Les druides ont un faible pour les formes de vengeance raffinées. Si c'est un cruel capitaine qui est à l'origine de la destruction du bois sacré d'un druide, ce dernier peut essayer de faire arrêter le capitaine pour trahison envers son seigneur plutôt que de l'affronter directement. Quelle vengeance si le capitaine était exécuté pour haute trahison !

Certains druides adorent l'ironie. Supposons qu'un noble ait fait abattre une forêt pour y planter des vignes. Après les premières vendanges, le druide peut se faufiler dans la cave à vin et gâcher toute la récolte.

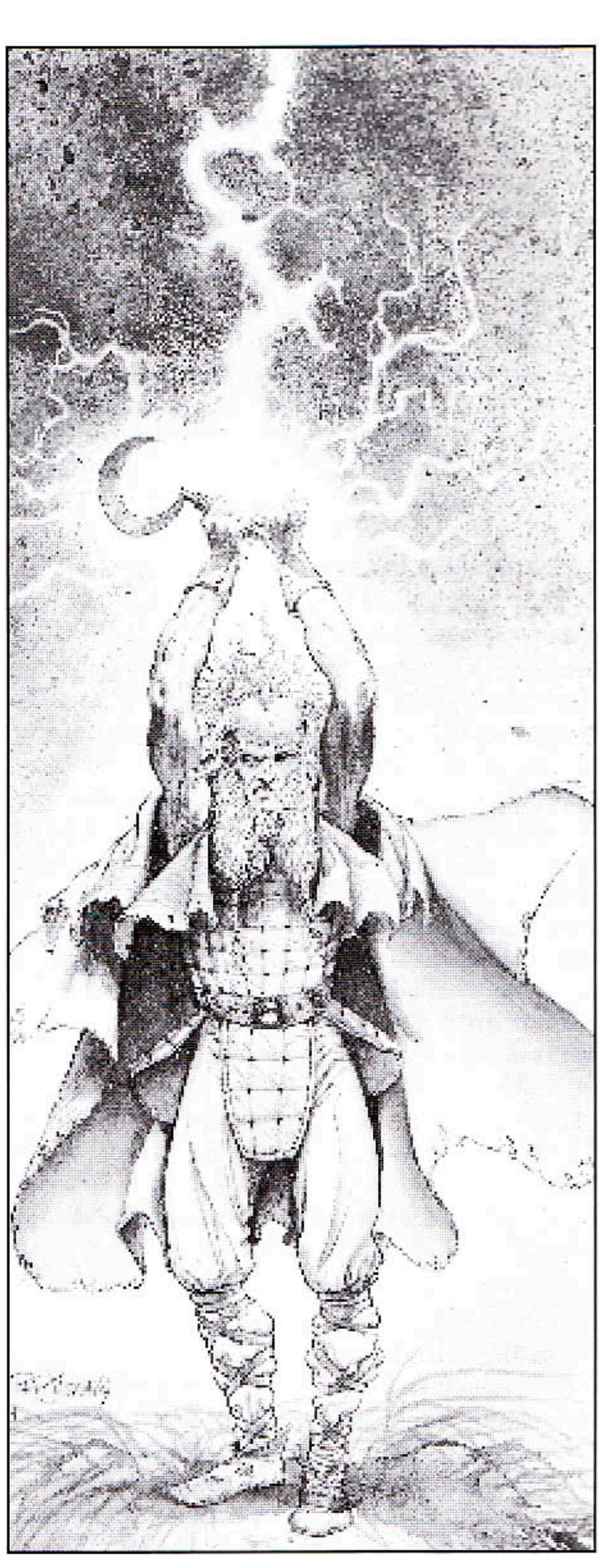
Un druide réfléchit toujours aux conséquences d'un acte de vengeance et les inscrit dans son plan global. Ainsi, si l'ennemi du druide est un capitaine du roi, le druide n'essaiera pas d'abattre son adversaire sans considérer attentivement tout ce qui va se passer après. En particulier, le druide n'essaiera pas de tuer un ennemi qui pourrait être remplacé par un autre encore pire. Au lieu de cela, il tentera de se venger d'une manière différente — par exemple en kidnappant le fils du capitaine et en lui donnant l'éducation d'un druide pour qu'il devienne un jour l'ennemi de son père.

Les relations avec les autres

Voici les relations habituelles qui existent entre les druides et les gens et monstres qui habitent dans ou à proximité de la nature.

Bûcherons et chasseurs

Les druides se comportent un peu comme nos gardes forestiers : ils indiquent aux bûcherons les arbres qui doivent être coupés et ceux qui ne le





doivent pas, et aux chasseurs les espèces qu'ils ont le droit de chasser et celles qui sont protégées.

Parfois, ces gens sont contrariés par ces ordres, et leur désobéissent même, mais la plupart des druides savent tempérer leurs restrictions par la raison et le châtiment par des récompenses. Les gens qui vivent ou travaillent dans la nature et observent les règles édictées par le druide sont placés sous sa protection. Les druides utilisent leurs sorts quand c'est nécessaire pour soigner blessures et maladies dans les familles des chasseurs, empêcher toute famine lorsque les temps sont durs pour les bûcherons, et ainsi de suite. Ceux qui ne suivent pas les règles du druide ne doivent pas s'attendre à être aidés, même en situation de vie ou de mort.

Les animaux locaux

Les druides essaient de connaître aussi bien que possible tous les animaux sauvages qui habitent dans les environs de leur demeure, d'apprendre leurs habitudes quotidiennes, l'emplacement de leur tanière, etc. Un druide s'efforce de toujours suivre de près les animaux qui sont près d'accoucher, faibles ou malades, et aide en général les créatures trop malades, démentes ou blessées (ou il met fin à leurs souffrances). Toutefois, le druide n'intervient pas pour briser le cycle des prédateurs et de leurs proies. Cette attitude rappelle celle des rôdeurs des forêts ou des gardiens de troupeaux : il est plus important de préserver l'espèce que des individus particuliers. Néanmoins, il n'est pas rare que le druide devienne ami avec quelques animaux des environs, qu'il respecte et qu'il protège comme s'il s'agissait de compagnons humains. Ces animaux servent souvent d'yeux et d'oreilles aux druides fort occupés.

Les créatures sylvestres et féeriques

Les druides respectent certaines créatures qu'ils considèrent comme des incarnations conscientes de l'"esprit" de la nature. Les druides des forêts, en particulier, risqueront leur vie pour protéger ces créatures sylvestres ou féeriques et se dresseront contre d'autres humains pour protéger le lieu où elles vivent. En échange, elles lui offrent souvent un statut officiel au sein de leur communauté, peut-être celui d'ambassadeur des royaumes humains. Un druide peut être invité à prendre la parole au cours d'une assemblée sylvestre ou féerique afin de donner "un point de vue humain", même si une telle courtoisie est rarement offerte réciproquement par les humains.

Les hors-la-loi, les fugitifs et les bandits

Les personnes qui fuient la société se retrouvent parfois dans la même région sauvage qu'un druide. Comme celui-ci connaît parfaitement ses bois, il peut faire un précieux allié — et un redoutable ennemi, car il saura exactement où se cachent des hors-la-loi et peut y conduire leurs poursuivants s'il le veut. De sorte que les hors-la-loi sont entièrement à la merci du druide.

Les druides préfèrent ne pas avoir affaire à des criminels. Il leur arrive parfois de donner refuge à un fugitif particulier, et, plus rarement, de proposer leur assistance à toute une bande de hors-la-loi dont les activités conviennent à ses propres objectifs et qui témoignent d'un certain respect envers la nature. Les actions d'un druide dépendent en général de la situation.

Par exemple, si un personnage souhaite décourager des agriculteurs ou des bûcherons de construire des routes dans une forêt, il peut s'allier à des bandits, alors que si au contraire il se trouve en bons termes avec les villageois et la noblesse des environs, il essaiera plutôt de les chasser ou de dévoiler leur position aux forces de l'ordre. Mais le plus souvent, les druides restent totalement neutres, et n'agissent que pour protéger la forêt contre d'éventuelles menaces.

Les monstres locaux

Les druides sont généralement en termes favorables ou neutres vis-à-vis des monstres des environs, et ne s'opposent à eux que s'ils menacent la région tout entière ou le druide personnellement. Par exemple, si un tyrannœil fait d'une grotte de la forêt son sanctuaire, il fera un parfait voisin pour le druide ; si en revanche il essaie de réduire en esclavage un grand nombre de créatures sylvestres afin de conquérir un royaume elfique voisin, cela crée un désordre qui doit être éliminé avant que la forêt tout entière ne se transforme en un gigantesque champ de bataille.

En général, le druide a une attitude plus favorable envers les créatures qui "appartiennent" à la région.



Un dragon vert, dont l'habitat naturel est la forêt tout autant que les elfes ou les ours, trouvera normal de se nourrir d'elfes et d'humains. Un druide n'a rien à redire à cet état de fait. Après tout, les humains et les elfes peuvent toujours envoyer un chevalier pour tuer le dragon.

La plupart des druides s'efforcent d'entretenir le contact avec les monstres intelligents, qu'ils soient bons, neutres ou mauvais. Ils peuvent parfois leur rendre un service à l'occasion, sur une base de réciprocité. Par exemple, un druide peut se proposer pour soigner un monstre malade ou blessé ; mais il exige quelque chose en échange, comme la promesse que la bête cessera d'attaquer un certain village, libérera ses prisonniers, ou aidera le druide au cours d'une bataille.

Les humanoïdes mauvais

Les druides savent que ces humanoïdes mauvais font partie de l'ordre naturel du monde, et qu'ils ont le droit de se battre pour survivre. C'est pourquoi les druides n'agiront pas contre des orques, des gobelins ou autres uniquement à cause de leur race ou de leur nature "mauvaise". En fait, aux yeux des druides, ces races représentent une menace moins grande pour la nature que les humains ou les nains : très peu d'humanoïdes ont une organisation plus développées que la simple tribu, ils construisent rarement des villes sur le sol, et ils préfèrent la chasse et la cueillette à l'agriculture extensive.

Quelques druides — en particulier ceux du Cercle de l'Ombre — s'allient à des humanoïdes de la région pour protéger la nature contre tout envahisseur ou pour aider des tribus plus faibles qui sont persécutées sans raison valable. Cependant, de tels accords sont faits avec de grandes précautions et dans le plus grand secret, car les druides savent pertinemment que la nature mauvaise des humanoïdes en fait des compagnons peu sûrs. De plus, si les gens apprenaient une telle alliance, cela pourrait nuire à la réputation de l'ordre druidique chez les humains et les elfes.

Les humanoïdes mauvais ont un certain respect pour les druides — certaines tribus libèrent même systématiquement les druides qu'ils capturent. Même si ces races se moquent éperdument du caractère sacré de la nature ou du bien-être des animaux, elles respectent néanmoins pour la plupart la grande puissance de la nature et de ses serviteurs.

Les rôdeurs et les elfes

La classe de rôdeur et la race elfique ont ceci en commun qu'il s'agit de deux types de créatures d'alignement bon qui vivent au milieu de la nature, et la protègent contre les forces du mal. Les rôdeurs et les elfes discutent parfois âprement avec les druides pour déterminer la meilleure façon de guider les peuples sylvestres et de préserver les forêts, mais il s'agit le plus souvent de discussions amicales. S'il y a une forte présence de rôdeurs dans une région, les druides peuvent accepter de partager leur mission de protection : les rôdeurs s'occupent de tout ce qui concerne les humains et les demi-humains, tandis que les druides veillent sur les créatures sylvestres et des problèmes des animaux et des plantes. Ce genre d'arrangement informel est cependant souvent sujet à de prompts changements.

Les druides considèrent qu'il est poli qu'un rôdeur de niveau inférieur ou égal au leur vienne leur demander la permission d'opérer dans la région qu'ils occupent, et en veulent généralement à celui qui ne le fait pas. En revanche, si un rôdeur vient lui en demander la permission, le druide sera habituellement ravi de coopérer avec lui.

Il arrive que les druides trouvent que les actions des elfes ou des rôdeurs sont trop partisanes, impétueuses ou molles par rapport au travail à faire. D'un autre côté, au cours de certains conseils elfiques ou de rassemblements de rôdeurs, les druides sont accusés de prêter autant de valeur à la parole d'un orque ou d'un dragon vert qu'à celle d'un elfe ou d'un sylvanien. Ceux qui ne font pas partie de l'Ordre craignent que les stratégies trop subtiles des druides ne se préoccupent pas vraiment dans le fond du bien-être des nations elfiques. Mais en dépit de ces méfiances occasionnelles, de nombreuses amitiés se développent entre des druides et des rôdeurs ou des elfes, et chaque groupe respecte l'autre car il protège aussi la nature.

Les gnomes et les petites-gens

Les druides s'entendent généralement bien avec ces petites personnes, et les aident en cas de besoin. En échange, la plupart des gnomes et des petites-



gens (même ceux qui n'adhèrent pas à la religion druidique) respectent les druides.

Bon nombre de gnomes et de petites-gens ont une éthique de vie compatible avec les croyances druidiques : vivre en harmonie avec son environnement, et ne jamais y prendre plus que le nécessaire. En outre, les druides apprécient le bon sens pratique de ces gens qui, bien que plutôt inclinés vers le bien, développent rarement cette opposition fanatique au "mal" que les druides connaissent bien chez les humains, les elfes et les nains.

Les nains

Les affinités des nains avec la terre concernent essentiellement la pierre inerte et le métal froid, contrairement aux druides qui aiment avant tout les arbres et les animaux pleins de vie. Aussi les druides et les nains ont-ils deux conceptions philosophiques très différentes du monde.

Ce qui n'améliore guère leurs rapports lorsque les nains déboisent des forêts et creusent d'horribles carrières minières dans les flancs des vertes montagnes pour en extraire le charbon et le bois nécessaires à alimenter leurs forges avides. Quant aux nains, ils ne voient pas d'un très bon œil la préférence des druides pour les elfes, et leur attitude trop tolérante envers leurs ennemis jurés les gobelins. Résultat ? Les druides et les nains ne s'entendent guère, et échangent des paroles peu amicales lorsqu'ils se rencontrent.

Les modèles de personnalité

Vous savez maintenant comment un druide ordinaire réagit dans la plupart des situations. Mais chaque druide — comme tous les PJ ou les PNJ importants — se doit d'être original, avec des habitudes et des traits de personnalité qui n'appartiennent qu'à lui. Le chapitre 2 (les profils de druide) a expliqué le "rôle" de chaque profil et la manière dont un druide d'un profil donné se comporte habituellement. Mais tous les druides d'une même branche ou d'un même profil n'agissent pas de la même façon. Pour mieux développer cette



notion, voici plusieurs modèles de personnalité courants de druide.

N'oubliez pas que l'utilisation de ces modèles de personnalité reste entièrement facultative — vous êtes libre d'inventer le vôtre ! Cette partie, prévue essentiellement pour des joueurs novices, peut aussi servir à des joueurs plus expérimentés qui sont momentanément en panne d'idées, ou à un MD qui cherche à définir rapidement la personnalité d'un druide PNJ.

L'altruiste

L'altruiste essaie toujours d'aider ceux qui sont autour de lui, qu'il s'agisse de plantes, de bêtes ou d'êtres humains ; il se sent particulièrement concerné par la souffrance d'autrui. Contrairement au jardinier, le personnage se soucie davantage des individus que de la communauté ou des membres d'un alignement particulier. Il peut exercer le métier de guérisseur professionnel, mais il peut aussi avoir un rôle plus actif. Par exemple, il peut se lancer dans une aventure afin de chercher et de libérer les prisonniers et les victimes d'un vil oppresseur. Quelles que soient ses raisons de se joindre à un groupe, il ne peut pas résister au moindre appel à l'aide.

Le personnage réussit bien à soutenir les autres émotionnellement parlant, de sorte que les gens s'adressent souvent à lui pour lui confier leurs problèmes. Il est souvent robuste comme un chêne dans la tempête, et ne perd que rarement son courage. Au combat, le personnage préfère adopter une tactique défensive, en protégeant les autres et en soignant les blessés. S'il n'est pas un pacifiste, notre personnage a recours avec réticence à la violence, sauf pour défendre ceux qui sont sous sa garde.

L'altruiste est aussi proche d'un alignement bon que n'importe quel autre druide. Cependant, il offre ses soins sans se soucier de l'alignement de la victime. De plus, contrairement à la plupart des personnages bons, ce druide accorde autant d'importance à la souffrance des animaux qu'à celle des humains.

Le diplomate

Pour un diplomate, la meilleure façon de servir la nature consiste à résoudre les conflits entre des êtres intelligents par le biais de la négociation ; il faut éviter les guerres, qui détruisent toujours les forêts et les champs quel que soit le camp vainqueur. La légendaire neutralité du druide désigne ce personnage pour arbitrer les disputes, surtout entre des humains et des races non humaines.

Par exemple, si une querelle brûlante entre des elfes des bois et des centaures sylvestres menace de dégénérer en guerre, le personnage peut intervenir pour tenter de négocier la paix, découvrir les racines du conflit et trouver un juste compromis. Ou encore, le druide peut servir d'ambassadeur mandaté par un peuple de la forêt auprès d'une cour humaine.

En termes de jeu de rôles, le diplomate est équitable et empathique. Il essaie toujours de comprendre le point de vue d'autrui, que cet autrui soit un dragon vert en colère ou un pixie frivole, un fier chevalier ou un fermier laborieux. Mais cette équité dissimule souvent un fond de pragmatisme inamovible et sans merci. Le personnage préfère les solutions qui profitent à toute une région — plantes et animaux inclus — à celles qui privilégient une seule faction. Le diplomate n'est pas nécessairement un pacifiste — il peut combattre si les négociations échouent ou pour faire respecter une paix qu'il a mise en place —, mais il préfère dissimuler sa main de fer sous un gant de velours. Même ainsi, le personnage voit toujours les choses dans leur globalité et favorise l'équilibre harmonieux de la totalité par rapport au bien des individus.

Ce type de personnalité convient particulièrement bien aux profils de conseiller, de pacifiste et de vagabond. Il ne correspond guère aux profils de redresseur de torts ou de protecteur, mais il peut cadrer avec n'importe quel autre profil. Ce diplomate convient surtout à une campagne qui ne comporte que des PJ druides, car les autres classes préfèrent le combat à la parlotte. Toutefois, ce rôle de négociateur peut donner lieu à diverses aventures et intrigues (où des bardes, des voleurs, des illusionnistes, et autres personnages doués pour les subtilités auront leur place), surtout si, comme c'est souvent le cas, un troisième groupe ou une faction guerrière s'efforce secrètement de fomenter la guerre ou les conflits. Et il peut être à la fois amusant et dangereux d'intervenir dans une querelle entre un dragon vert furieux et un baron humain…



Le fanatique

Un personnage qui possède une telle personnalité a une mission particulière à remplir, qu'il s'est lui-même fixée. Tous ses efforts tendent vers sa réalisation ; il se sent coupable lorsqu'il doit consacrer de son temps à d'autres activités.

Le fanatique croit que la fin justifie les moyens. N'importe qui et n'importe quoi peuvent être sacrifiés à sa cause. On peut injecter du fanatisme dans n'importe quel personnage de druide juste en exagérant le comportement normal de son profil ou de sa branche. Voici quelques exemples de fanatiques :

- Un druide au profil de redresseur de torts peut chercher à se venger de la profanation d'un coin sauvage particulier.
- Un druide de village peut agir fanatiquement pour défendre son village : il considère tous les étrangers comme des menaces potentielles et détruit impitoyablement n'importe qui nuit à "ses gens".
- Les druides protecteurs peuvent tomber dans le fanatisme à vouloir excessivement protéger le territoire sous leur garde. On en a entendu prononcer des paroles telles que : "Vous pouvez traverser ma forêt, mais si vous coupez ne serait-ce qu'une brindille d'un arbre pour faire du feu, si vous abîmez ne fût-ce qu'une seule feuille, ou si vous tuez ne fût-ce que le plus petit animal, vous le regretterez !"
- Les druides de n'importe quel profil peuvent se comporter en fanatiques vis-à-vis des devoirs envers l'Ordre, en réagissant excessivement dès que quelqu'un endommage la nature. Ce genre de druide épouse souvent les vues du Cercle de l'Ombre.

L'archétype du fanatique ne convient normalement pas vraiment à un PJ, mais peut faire un PNJ intéressant. En particulier, les fanatiques font d'excellents rivaux pour des druides plus modérés qui essaieront de réfréner les excès de ces extrémistes afin de préserver la bonne réputation de l'Ordre.

L'idéaliste

Un personnage d'idéaliste — en général un jeune initié — est persuadé que la nature a besoin d'être sauvée, et qu'il est le seul à pouvoir le faire. Toujours optimiste, il a parfois les yeux plus gros que le ventre. Il préfère chercher des solutions simples aux problèmes complexes.

L'idéaliste a bien souvent le cœur pur, ce qui signifie qu'il ne ment ni ne triche, et qu'il a peu de vices. Même s'il répète sans cesse que "la nature ne ment pas", il lui reste encore à apprendre que beaucoup de gens le font... Peut-être pour cette raison, les gens arrivent facilement à tromper ce personnage. Mais s'il se rend compte qu'il a été manipulé ou qu'une personne qu'il pensait honnête est en réalité corrompue, il risque de perdre son calme et d'entrer dans une fureur noire.

Au combat, l'idéaliste emploie rarement une tactique sophistiquée. Il préfère lancer des sorts impressionnants, mais se battra au corps à corps si cela s'avère nécessaire.

Un jeune idéaliste ne se sent généralement pas encore mûr pour s'installer quelque part, aussi les profils très sédentaires comme celui de protecteur ou de druide de village ne lui conviennent guère. Il n'a pas l'amertume d'un redresseur de torts, ni la discipline d'un naturaliste ou la subtilité d'un bon conseiller. Les meilleurs profils pour lui sont ceux d'ami des animaux, de changeur de forme ou de vagabond.

Le jardinier

Le jardinier conçoit le monde comme un vaste jardin : il a besoin d'affection, d'attention et de quelqu'un pour arracher les mauvaises herbes. Ce personnage garde très présentes à l'esprit ses responsabilités de druide. C'est un profond amour pour la terre — avec tous ses animaux et ses gens — qui le pousse à agir de manière décisive afin de la nourrir et de la protéger.

Un jardinier pense qu'un druide doit intervenir activement pour réaliser les objectifs de l'ordre druidique. Il n'ira pas s'isoler dans un bois au plus profond de la nature. D'un autre côté, il demeure souvent dans une même région ou un même pays, se sentant particulièrement attaché à sa terre, et bien conscient du fait qu'il ne peut pas porter la responsabilité du monde entier.

Le jardinier considère le combat comme un travail qui doit parfois être fait : il faut éviter les batailles non nécessaires, mais gagner celles qui sont importantes. Il se sert de sa tête lorsqu'il se bat, et emploie toutes les astuces et tactiques qui peuvent lui donner l'avantage. Cependant, il ne croit pas que la fin justifie les moyens et n'aura pas recours à une



stratégie qui serait contraire aux principes druidiques ou à sa propre conscience.

Ce personnage écoute le point de vue des autres. Néanmoins, il est tout dévoué aux principes moraux druidiques et se bat avec acharnement contre tout ce qui peut menacer la contrée chère à son cœur.

Le jardinier est un personnage courant chez les druides. Il convient bien à un conseiller, un sauvage, un vagabond ou un druide de village ; mieux vaut en revanche ne pas le choisir pour un protecteur — le jardinier ne limite pas son attention à un seul territoire.

Le misanthrope

Notre misanthrope n'aime pas la compagnie des gens. Il considère généralement que l'humanité n'est pas bonne pour la nature. Un misanthrope peut avoir vécu une expérience particulièrement mauvaise qui l'a rendu amer sur l'humanité. En fonction de son profil, il peut préférer la compagnie des animaux ou bien la solitude au plus profond des bois.

Dans le jeu, le misanthrope présume toujours le pire des gens. Il peut ne pas paraître hostile, mais il faudra au groupe beaucoup d'efforts pour développer une certaine amitié. De par sa nature même, il a plutôt un comportement dur et pessimiste. Il n'a confiance en aucun humain, et en bien peu de demi-humains ou d'humanoïdes.

L'amour désintéressé de la nature qu'éprouve le misanthrope compense quelque peu son hostilité ; un personnage capable de déployer une telle affection pour des animaux ou pour la nature finit par se trouver un vrai ami. Même alors, ce sont les actes, et non les mots, qui seuls peuvent permettre de gagner son amitié.

Le misanthrope a quelques problèmes à exprimer ses sentiments — même s'il aime ou s'il approuve quelqu'un, il ne le dira pas. Il proposera simplement son assistance. S'il n'aime pas quelqu'un, ou si quelque chose le blesse, il est du genre à tourner les talons et partir sans un mot.

Au combat, il ne bluffe pas, et répète rarement ses menaces plus d'une fois. S'il doit recourir à la violence pour se protéger ou pour protéger quelque chose à quoi il tient, il frappera sans avertissement.

Un misanthrope ne convient guère à un groupe d'aventuriers humains, mais peut faire un bon PNJ, surtout si le groupe a une raison particulière de rechercher son amitié.

Ce modèle de personnalité est parfait pour un druide ami des animaux, protecteur, changeur de forme ou totémique. Il peut aussi convenir à un redresseur de torts, un naturaliste ou à un vagabond, mais n'ira pas à un conseiller, un sauvage, ni à un druide de village.

Le mystérieux

Ce personnage mystérieux est une druide de nature énigmatique. Il a tendance à apparaître et disparaître régulièrement — il arrive, agit rapidement, disparaît soudainement, et réapparaît alors qu'on s'y attend le moins et qu'on a le plus besoin de lui.

Notre personnage mystérieux a très souvent une mission personnelle à remplir : une injustice à corriger, un ennemi juré à vaincre, ou un équilibre à redresser. Il lui est souvent arrivé de revenir d'un long exil, de frôler la mort, ou de surmonter d'autres tragédies personnelles, et de se servir de sa nature secrète pour surprendre et confondre ses ennemis.

Le mystérieux voyage régulièrement, souvent sous un déguisement ou sous forme animale. Il a beaucoup d'amis dans des endroits peu ordinaires, mais ne révèle sa vraie identité ou ses objectifs qu'à ses compagnons les plus proches. Son goût pour la mise en scène le pousse à garder ses meilleurs sorts en réserve pour faire une entrée triomphale ou pour le moment crucial où il jette bas son déguisement.

Certains druides qui ont cette personnalité ont un sens de l'humour très développé. Par exemple, notre druide pourrait se changer en animal avant de se joindre à un groupe et se faire "adopter" comme animal familier avant de dévoiler sa vraie forme (si jamais il veut le faire). Ces machinations marchent surtout dans le cas d'un PNJ parmi des PJ, ou vice versa. Mais en dépit de tout son côté de comédien, notre mystérieux est un stratège rusé et prudent. Il s'assure toujours d'avoir en permanence quelques tours à sortir de sa manche dont même ses amis ne soupçonnent pas l'existence. S'il a un défaut, c'est de ne pas vouloir partager avec les autres les détails de ses plans.

Ce personnage mystérieux est idéal pour un conseiller, un hors-la-loi, un changeur de forme ou un



vagabond. Évitez d'associer cette personnalité à un protecteur ou un druide de village.

Le rustique

Ce druide est le défenseur des gens du peuple. Il préfère les auberges de route au château d'un noble, et se rendra plutôt à une fête villageoise qu'à un tournoi de chevalerie. Selon qu'il préfère rester au même endroit ou prendre la route, il aura plutôt un profil de hors-la-loi, de druide du village, de redresseur de torts ou de vagabond. L'argent ne l'intéresse pas — il donne tout ce qu'il gagne ou trouve aux nécessiteux, ou l'investit dans des projets destinés à améliorer le sort des gens.

Notre druide rustique n'entreprendra aucune action qui puisse mettre en danger ou exploiter des paysans ; il suggère toujours des plans qui font en sorte que les actions du groupe soient profitables en même temps à la population. Par exemple, plutôt que de sauver un gentilhomme des griffes d'une bande d'orques, il préfère se lancer dans des actions contre un seigneur voleur qui oppresse ses gens. Après quoi, il s'assure que les paysans puissent récupérer une part du trésor que leur cupide seigneur avait amassé sur leur dos.

Si ce personnage est témoin d'une quelconque oppression de la populace, il se met en colère et veut absolument intervenir. Si possible, il tente de régler la situation — en mettant à bas le mauvais prince, en libérant des esclaves, etc. S'il estime qu'il n'a aucune chance de gagner, il essaie alors de faire un geste pour aider les victimes, éventuellement en leur donnant des conseils en matière d'agriculture, en leur suggérant des moyens de faire de la résistance passive, en guérissant les maladies, en donnant de l'argent, ou même en aidant une famille donnée à s'échapper vers une vie meilleure. Puis il jure de revenir et d'en faire plus lorsqu'il aura plus de puissance pour aider les gens. En bref, le rustique croit en l'égalité de traitement, quelle que soit la classe sociale.

Le traditionaliste

Le traditionaliste croit à la valeur de tout ce qui nous vient du passé, et s'oppose au changement pour le seul plaisir de changer. Cette mentalité s'applique dans le cas d'une modification de l'utilisation du sol, d'une transformation de la structure de l'ordre druidique, et des fluctuations dans l'organisation de la vie quotidienne que l'on mène dans sa région.

La philosophie du traditionaliste pousse le druide à s'opposer avec véhémence à toute destruction de la nature pour en faire des terres cultivées, des villes ou des mines. Bien entendu, il se dresse tout aussi violemment contre certains druides extrémistes comme les membres du Cercle de l'Ombre, qui prêchent la destruction des villes et des cités (toutefois, certains membres rusés du Cercle de l'Ombre ont adopté une façade de traditionaliste).

Les druides traditionalistes pensent très souvent que les choses étaient mieux avant, et parlent sans cesse des difficultés qu'a le présent à égaler la gloire du passé. Ils tirent leur fierté de l'histoire et des réalisations de l'ordre druidique, et possèdent généralement la compétence diverse d'histoire ancienne. Un traditionaliste croit au caractère inébranlable des principes druidiques, tels que la protection de la nature et le maintien de l'équilibre naturel, ainsi que la préservation des coutumes druidiques comme le défi. Ce personnage s'intéresse souvent de près aux affaires druidiques, afin de s'assurer que des druides convenablement traditionalistes arrivent à obtenir des positions hiérarchiques élevées.

Pratiquement tous les profils de druide conviennent à une personnalité traditionaliste, à condition que l'Ordre soit suffisamment ancien. Maintenant, si par exemple le MD décide que les druides n'ont développé que récemment les pouvoirs du profil de changeur de forme, alors il est préférable qu'un traditionaliste évite ce profil dans cette campagne.

Les campagnes de druides

Jusqu'à présent, ce chapitre a décrit les manières de jouer un personnage de druide dans une campagne normale de AD&D. Mais il est tout à fait possible d'utiliser ces données pour organiser une campagne uniquement axée sur des druides. Un MD peut mener une telle campagne de plusieurs façons.





Tous des druides, ou seulement une majorité ?

Le MD d'une campagne de druides peut décider d'obliger ses joueurs à jouer des druides. Ce cadre convient surtout à des petits groupes, de moins de quatre joueurs. En revanche, si une campagne axée sur les druides met en scène de nombreux personnages, il peut être bon d'y inclure un ou deux personnages non-druides adéquats. Le MD peut autoriser la présence de bardes, de rôdeurs, et de prêtres, mages ou guerriers ayant un profil de paysan ou de hors-la-loi (voir les *Manuels Complets du Prêtre, du Magicien* et *du Guerrier*).

Une fois que le MD a choisi de jouer sa campagne uniquement avec des druides, il doit ensuite décider s'il veut un groupe de druides d'une même branche ou de plusieurs.

Les campagnes à branche unique. Certaines campagnes peuvent se développer autour de druides d'un même cercle et des agissements des natifs de la région. La plupart des PJ représenteront la même branche : celle qui prédomine dans cette région. Par exemple, si la campagne se déroule dans un environnement montagnard, les druides seront surtout des druides des montagnes ; si la campagne a lieu dans les Profondeurs, ce seront plutôt des druides gris.

Une telle campagne développe un fort sens de leur identité chez les PJ, et crée un groupe très soudé, vu que tous les personnages poursuivent des objectifs communs. Cela permet aussi au MD de se focaliser sur la politique interne druidique (comme la montée du Cercle de l'Ombre ou la rivalité entre certaines branches druidiques). Si cette campagne à branche unique met en scène une branche inhabituelle (comme les druides arctiques), cela donne au MD une bonne opportunité de sortir de la routine en situant son aventure dans un environnement original. Les PJ peuvent s'aventurer dans des endroits très isolés, rencontrer des représentants de cultures à peine connues, et tomber sur des monstres qu'ils auraient sinon eu peu de chances de croiser.

En revanche, même si les joueurs peuvent différencier leur personnage des autres en choisissant tous des profils différents, ils souhaiteront peut-être davantage de variété dans leur groupe. Essayez alors



de faire de certains des druides de plusieurs branches associées ; par exemple, si l'aventure se déroule près d'une forêt à flanc de montagne, certains personnages peuvent être un mélange des branches druidiques des forêts et des montagnes.

Les campagnes à branches multiples. Dans une campagne ne comportant que des druides, le MD peut encourager ses joueurs à choisir des personnages de plusieurs branches distinctes. L'avantage d'un tel arrangement ? Il offre une grande diversité de personnages — surtout s'ils ont en plus des profils différents. En revanche, l'inconvénient est qu'il faut trouver une bonne explication pour qu'un druide de la jungle et un druide arctique veuillent partir ensemble à l'aventure.

Une bonne manière de régler ce problème est d'inventer un motif qui réunit les PJ. Peut-être les personnages représentent-ils chacun leur région dans une quête que le Haut Druide a lancée afin de contribuer à résoudre un problème qui secoue le monde. Ce scénario donne au groupe le même sens d'une mission partagée que s'ils étaient tous de la même branche, avec davantage de diversité.

Et il peut y avoir de nombreuses raisons pour lesquelles ce groupe particulier de personnages débutants a été sélectionné. Choisissez-en une parmi celles qui suivent :

- Le Haut Druide les a choisis car ils correspondent à une antique prophétie.
- Les rangs plus élevés de l'ordre druidique sont trop conservateurs (ou infiltrés par de fourbes agents du Cercle de l'Ombre), et seuls ces membres de la jeune génération discernent véritablement le danger qui menace le monde.
- Il ne reste que peu de druides — un mal toujours plus puissant a éliminé la plupart des membres des rangs les plus élevés (sale situation !).

Autre problème, plus sérieux pour l'équilibre du jeu d'une campagne à branches multiples : chaque branche est plus efficace sur un seul type de terrain (le désert pour le druide du désert, le monde souterrain pour le druide gris, etc.). C'est pourquoi il est préférable qu'une telle campagne comporte une bonne part de voyage ; car si les personnages passent tout leur temps dans une forêt ou dans un donjon, le joueur d'un druide arctique ou des marais se sentira inutile. Tandis qu'en obligeant les personnages à beaucoup voyager, et à combattre un mal qui ressurgit chaque fois sous un aspect différent, on peut créer une bonne aventure où chaque personnage aura son rôle à jouer.

Par exemple, dans une campagne dont l'objectif est de détruire les fidèles d'un dieu chaotique mauvais qui profane la nature, la première aventure peut mener le groupe dans un marécage qui s'est transformé en endroit horrible. Les druides auront à affronter de l'eau empoisonnée, des insectes géants mutants, des feux follets, des dragons noirs et d'autres créatures des marais. Puis un indice les conduira dans les immensités glacées arctiques, où les PJ entendront parler d'une tempête de neige qui ne s'arrête jamais et d'étranges créatures qui y rôdent. Avec ce genre d'approche, chaque branche de druide a sa chance de se mettre en valeur.

Les gardiens de la nature

Dans cette campagne, les druides doivent défendre un territoire vierge contre ceux qui veulent l'exploiter. Pour encore renforcer cette histoire, créez des personnages de druide portant un intérêt tout particulier à cette région. Par exemple, celle-ci peut contenir un très ancien bois où l'un des PJ a été initié dans l'ordre druidique. Ou encore, ce bois abrite une tribu de créatures sylvestres qui sont des amis d'un des PJ.

Un problème intéressant peut se poser si les druides découvrent que les individus qui sont en train de déboiser leur forêt ou d'assécher leur marécage ont en fait une raison vraiment valable de le faire. Dans ce cas, les druides — et les joueurs — se retrouvent confrontés à un dilemme moral autrement plus complexe que le simple fait de devoir chasser de vils exploiteurs de leur territoire. Ils doivent chercher ce qui ce cache derrière le problème pour en découvrir les raisons profondes.

Une telle campagne convient bien à des joueurs qui aiment la diplomatie et la politique, et généralement ira mieux à des druides d'un niveau relativement élevé. Ce scénario permet aux personnages d'approfondir un trait essentiel de l'éthique druidique : le besoin de connaître le point de vue de chacun, et alors seulement de juger quel est la meilleure façon de servir les intérêts druidiques.

Par exemple, supposons que les druides apprennent l'existence d'un problème dans une



Mini-aventures pour druides

Essayez donc ces petites aventures axées sur des druides :

• Un druide est approché par une femme barde qui est amoureuse d'un druide changeur de forme. Alors qu'elle travaillait en ville, il est resté trop longtemps métamorphosé en ours et s'est retrouvé piégé sous cette forme. Pire, des chasseurs l'ont capturé et l'ont vendu à une arène, où des forains vont le forcer à se battre jusqu'à la mort contre d'autres animaux (ou des humains). Ces combats débutent dans une semaine. La barde supplie le PJ — qui est le druide le plus proche — de l'aider à libérer son amant.

• Une dryade apprend qu'un groupe de pixies tourmente un dragon vert — en lui faisant des farces quand ils sont invisibles, en lui volant des bibelots, et ainsi de suite. Le dragon n'arrive pas à savoir qui est responsable, et la dryade craint que sa rage ne dévaste la forêt entière. Quelqu'un doit dire aux pixies de cesser — et aller apaiser le dragon.

• En chassant le cerf dans la forêt, le fils cadet du roi a été tué par un grand loup. Le monarque, fou de douleur, a ordonné que tous les loups de la forêt soient tués, et offre 50 po de récompense par peau ramenée. Que doit faire le druide ?

• Une jeune elfe et un rôdeur humain s'aiment, mais leurs parents ne sont pas d'accord. Ils s'enfuient dans les bois, et demandent au druide de les marier. Mais les parents furieux ne sont pas loin derrière…

• Une étrange maladie affecte la forêt, transformant les feuilles en blanc lumineux. Le druide doit découvrir les secrets de cette maladie avant que toute trace de vert n'ait disparu de la forêt.

• Quelqu'un a volé l'œuf d'une sylphe ! Elle ne l'avait laissé seul qu'une petite heure pour rendre visite à une amie nymphe. À présent, le cœur brisé, elle demande de l'aide au druide local. Parmi les suspects ou les témoins dans cette forêt de feuilleton policier, il y a un frivole pseudodragon, une bande de nixes, un serviteur aérien jaloux et un satyre ivrogne.

région où des centaines de travailleurs — essentiellement de pauvres gens qui possèdent leur petite ferme — s'abattent comme des sauterelles sur l'antique forêt de nos personnages, pour y couper les arbres et les emmener au loin. Pire encore, certaines espèces animales rares vivent dans les parages, et ces bûcherons risquent de détruire leur habitat.

D'où viennent donc ces travailleurs ? Le groupe apprend qu'ils sont employés par une nation voisine de nains. Ces nains des montagnes ont épuisé leurs réserves de charbon et doivent recourir au bois pour alimenter leurs forges. Ils paient à prix d'or chaque tronc d'arbre que leur apportent ces pauvres travailleurs humains. Déjà la montagne des nains a été dépouillée de tous ses arbres. Et la réserve naturelle de nos druides paraît être la seule source possible de bois dans les environs.

Ces travailleurs venus d'ailleurs ont d'autres soucis en tête que les dangers de l'exfoliation. Une maigre récolte cette année ne leur a pas donné beaucoup de travail, et sans ce revenu inespéré, les humains risquent la famine. Tant que les nains paient, ils pourront s'acheter de quoi manger pour l'hiver…

Mais pourquoi les nains ont-ils décidé de tant développer leurs activités qu'ils en ont épuisé tout leur charbon ?

La guerre. Les nains des montagnes sont en train de forger des armes pour un petit royaume elfique à deux jours de voyage de là, qui doit faire face à une alliance de deux tribus de gobelours et d'ogres. À part la garde royale, ces elfes — pris par surprise — manquent cruellement d'armures et d'armes pour supporter l'attaque. Les nains n'ont pas voulu intervenir directement, mais ont accepté de forger pour les elfes de belles épées longues, des armures et des pointes de flèche en échange de l'autorisation d'exploiter en partie un précieux filon d'émeraudes situé dans ce royaume elfique.

Le MD peut décider de s'en tenir là et de désigner les gobelours et les ogres comme les fautifs. Mais les choses ne sont peut-être pas aussi simples… Pourquoi ces deux tribus ont-elles émigré ? Il se peut qu'un redoutable dragon les ait chassés de leurs terres ; ce sont maintenant eux aussi des réfugiés, qui veulent s'installer dans les parties inoccupées des forêts elfiques. Mais les elfes ont refusé (ne souhaitant pas avoir d'aussi grossiers voisins).



Une campagne de ce genre laisse un grand nombre d'options ouvertes aux druides. Les personnages peuvent simplement chasser les bûcherons de la forêt — mais s'ils les terrorisent, les nains peuvent décider de louer les services de preux aventuriers pour se débarrasser des druides ! Le groupe peut aussi faire les choses en douce — comme aider les elfes à triompher en détruisant l'alliance entre les ogres et les gobelours (les druides tuent le chef des gobelours en laissant croire que c'est son rival le chef ogre qui l'a fait). Ou encore, la solution peut être plus compliquée si les druides décident de négocier un traité de paix entre les elfes et l'alliance ogres/gobelours. Si le MD a bien défini la personnalité et les objectifs de chaque personnage important, chaque action de la part des druides peut entraîner de nombreuses conséquences.

Les bois maudits

Au cœur d'une forêt jadis superbe se trouve un lieu de pouvoir — un bosquet qui fut sacré aux yeux des druides. Malheureusement, ses défenseurs n'étaient pas aussi puissants qu'ils le croyaient, et, dans un moment de faiblesse, ils ont laissé un mal terrible s'infiltrer sur leur territoire. Ces forces maléfiques se sont emparées du bosquet sacré et l'ont profané ; et à présent, les ténèbres se sont abattues sur la vénérable forêt.

La nature elle-même ressent la puissance corruptrice de ce mal. Des nuées de chauve-souris vampires, de striges et de cruels insectes obscurcissent le ciel. Des gobelours et des gobelins hantent l'orée de ces bois, mais même eux n'osent pas s'aventurer à l'intérieur, où la rumeur dit que se sont installées des horreurs sans nom : des sylvaniens anthropophages, des elfes cannibales, des animaux morts-vivants, et des licornes noires à la corne empoisonnée.

Toutes ces créatures sont la manifestation du terrible cancer qui ronge le bosquet jadis sacré, et qui à présent porte une terrible malédiction — une malédiction qui s'étend…



Cette campagne est un bon défi pour un groupe de druides. Les forces du mal comprennent des monstres sylvestres ordinaires comme les gobelours ou les dragons verts, mais aussi de maléfiques perversions de créatures sylvestres normalement bonnes ou neutres, comme les dryades ou les elfes. Les druides — éventuellement alliés à d'autres aventuriers d'alignement bon — ne connaissent pas exactement la nature du mal qui a profané le bois sacré, de sorte qu'il leur faut d'abord avancer avec précaution, en explorant la forêt. Les bois maudits ressemblent à un donjon : plus les personnages vont loin, plus il devient mortel, avec en son cœur, tapi comme une araignée dans sa toile, le redoutable pouvoir qui a détruit les gardiens originaux.

Contre les ombres

Le Cercle de l'Ombre peut pimenter certaines aventures en y ajoutant des intrigues, des trahisons, et des conflits entre les druides. Pour imaginer une aventure de ce type, il faut au préalable bien définir la structure de la hiérarchie druidique locale. Le MD doit déterminer la personnalité des druides PNJ du domaine, puis choisir en secret ceux (s'il y en a) qui appartiennent au Cercle de l'Ombre. Les PJ peuvent obtenir certains renseignements sur ces PNJ mais ne pourront pas connaître leur allégeance secrète.

Voici quelques idées d'aventures :

La horde. Une rumeur récente circule, et prétend que les druides du Cercle de l'Ombre ont eu une entrevue secrète avec les chefs des tribus orques ou barbares voisines. Ils prévoient manifestement de lancer une attaque contre une ou plusieurs villes humaines — mais où, quand, et comment vont-ils attaquer ? Comme les druides PJ sont opposés aux objectifs du Cercle de l'Ombre, ils essaient d'en savoir plus sur ce qui se passe afin de pouvoir sonner l'alarme à temps ou étouffer le complot dans l'œuf — mais il peut être difficile de convaincre quiconque d'une invasion imminente sans avoir de preuves concrètes, car peu de gens connaissent l'existence même du Cercle de l'Ombre.

Si l'infiltration de cette société secrète paraît un peu trop difficile, en revanche les personnages peuvent capturer un orque pour l'interroger. Et cette étape peut très bien n'être que la première : les PJ apprennent que les druides du Cercle de l'Ombre sont en possession d'une arme secrète — un dragon, ou une machine de guerre magique…

L'invitation. Le MD peut envoyer un ombrageux recruter un PJ druide qui s'est montré particulièrement impitoyable. Ce n'est pas une bonne nouvelle pour la plupart des PJ : peu souhaitent devenir des pions obéissants du cercle intérieur de cette organisation secrète et sans visage. Cependant, ceux qui refusent devront contrecarrer les terribles ombrageux qui tentent de tuer les druides peu coopératifs.

Le traître. L'un des PJ — un druide loyal à son Ordre — apprend que l'un des trois archidruides de son domaine appartient au Cercle de l'Ombre. Ce membre du cercle intérieur a engagé des assassins pour éliminer le Grand Druide du cercle le mois prochain, plutôt que d'avoir à l'affronter en combat singulier. Malheureusement, l'informateur de notre PJ meurt mystérieusement avant d'avoir pu lui révéler l'identité du perfide archidruide. Le PJ pourra-t-il démasquer à temps l'assassin afin d'empêcher la victoire du Cercle de l'Ombre ?

Les personnages essaieront sans doute de parler à ceux qui connaissent les trois suspects, et observer le comportement de chaque druide pour y déceler une quelconque preuve de leur appartenance au Cercle de l'Ombre. Bien entendu, le vrai traître peut un peu accélérer l'agenda du Cercle de l'Ombre si les PJ sont percés à jour — ou essayer de se débarrasser des enquêteurs !

Le transfuge. Une druide qui a quitté le Cercle de l'Ombre détient d'importantes informations sur les plans de cette sinistre organisation, mais il accepte de parler uniquement au Haut Druide, dont il est certain qu'il n'en est pas membre. Sa démission n'est pas passée inaperçue — les terribles ombrageux l'ont condamné à mort — de sorte que les PJ doivent le protéger tout du long jusqu'à ce qu'il rencontre un émissaire du Haut Druide. Ils auront à subir des attaques magiques, monstrueuses et personnelles, ainsi que des trahisons de la part de ceux qu'ils pensaient être leurs alliés.

CHAPITRE

5 La magie druidique

Comme il est décrit au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* (p. 51), les druides ont accès aux sorts de prêtre de certaines sphères, et peuvent utiliser un certain nombre d'armes, armures et autres objets magiques. Ce chapitre développe encore plus la magie dont bénéficient les personnages de la classe de druide, avec de nouveaux sorts et objets magiques ainsi que tout un nouveau domaine : les herbes magiques.

Sorts nouveaux

Les druides ont un accès majeur aux sorts des sphères suivantes : générale, animale, élémentaire, de soins, végétale, du climat ; et un accès mineur à la sphère de divination (après quoi, il y a certaines restrictions selon la branche ou le profil de druide choisis). Vu que les druides s'intéressent aux plantes, aux animaux et aux phénomènes naturels bien plus que la plupart des autres prêtres, il est normal qu'ils lancent essentiellement des sorts qui s'appuient sur la nature.

Les personnages de n'importe quelle classe de prêtre peuvent théoriquement utiliser les sorts suivants, à condition qu'ils aient accès à la sphère concernée. Toutefois, le MD peut décider de restreindre cette magie à la seule classe de druide, en prétextant que ces sorts représentent le savoir secret de l'Ordre.

Sorts de premier niveau

Masque animal (Illusion/fantasme)

Sphère : Animale
Portée : Contact
Éléments : V, S, M
Durée : 12 heures
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Annule

Un *masque animal* peut affecter n'importe quelle personne ou quel animal, et le druide peut aussi le lancer sur lui-même. Il permet au sujet de prendre la forme illusoire d'un animal particulier — et seuls les membres de l'espèce de cet animal peuvent percevoir cette forme. Le sujet du sort ne peut pas prendre une forme animale deux fois plus grande ou quatre fois plus petite que sa taille normale.

L'illusion que ce sort crée est presque parfaite : elle trompe la vue, l'ouïe, l'odorat et le toucher des autres animaux. Par exemple, une fois que le druide a lancé une illusion d'"ours" sur un personnage, les ours verront ce dernier comme un véritable ours, tandis qu'aux yeux des humains et des autres races ce personnage n'aura pas changé.

Ce sort est généralement utilisé pour voyager avec une espèce animale donnée, ou pour la chasser. Il permet à un druide d'approcher un troupeau de caribous et de se déplacer au milieu d'eux sans créer la panique chez ces animaux. Il permet aussi à un personnage de ne pas être attaqué par une meute de loups affamés en portant un "masque" de loup.

Ce *masque animal* ne permet pas de communiquer avec les membres de l'espèce choisie, en revanche on peut l'utiliser conjointement avec des sorts de communication animale.

L'élément matériel est un minuscule masque en bois qui a été sculpté pour ressembler à l'animal choisi.

Murmure d'alarme (Altération)

Sphère : De garde, du climat
Portée : Contact
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente jusqu'au déclenchement
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 objet
Jet de sauvegarde : Aucun

En option : extension des sphères

Certains sorts relatifs à la nature ne sont pas accessibles aux druides en raison de restrictions dues aux sphères. Afin d'autoriser tout de même ces sorts aux druides, le MD peut décider d'accroître le choix de sorts accessibles grâce à certaines sphères de magie :

- *Appel de créatures des bois* devient un sort de la sphère animale.
- *Communion avec la nature* devient un sort des sphères animale et végétale.
- *Fléau d'insectes* devient un sort de la sphère animale.
- *Réincarnation* devient un sort de la sphère animale.

Ces extensions ne retirent pas ces sorts des sphères qui les comprenaient déjà, elles les rendent juste accessibles à des sphères supplémentaires.



Le *murmure d'alarme* peut être lancé sur un objet, une porte ou une fermeture (d'un livre, d'une porte, d'une herse...). La protection s'étend sur un rayon de neuf mètres autour de cet objet.

Le personnage doit définir avec précision les conditions de déclenchement de l'alarme (comme pour une *bouche magique*) — par exemple l'arrivée d'un certain personnage ou l'ouverture de la fermeture protégée. Lorsque l'alarme est enclenchée, une douce brise murmurante vient caresser le visage du jeteur de sort. Ce dernier doit se trouver à moins d'un kilomètre et demi par niveau d'expérience pour pouvoir percevoir ce signal d'alarme.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.

Vesse-de-loup (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : Contact
Éléments : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau du jeteur de sort
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 champignon etc.
Jet de sauvegarde : Annule

Lorsqu'un personnage lance *vesse-de-loup* sur un champignon normal, une truffe ou un champignon vénéneux (faisant maximum 15 cm de diamètre), il se transforme en vesse-de-loup magique, que le personnage peut laisser tomber ou lancer. C'est au MD de décider quel type de jet, si nécessaire, doit être lancé pour toucher une cible (Force, Dextérité, etc.). Voir le *GdM*, pp. 89, pour les règles concernant les projectiles de type grenade.

La vesse-de-loup éclate en touchant le sol, et libère alors un nuage de spores de 3 mètres de diamètre. Tous ceux qui se retrouvent pris dans ces spores doivent se sauvegarder contre le poison, sinon ils commencent à tousser et à étouffer. Les victimes ne peuvent plus attaquer, et perdent tout bonus de Dextérité lié à leur classe d'armure et à leurs jets de sauvegarde. Le nuage se dissipe au bout de 1d3 +1 rounds ; les effets résiduels continuent d'affecter les victimes encore un round après qu'elles soient sorties du nuage ou que celui-ci ait disparu.

Les effets de ce sort n'affectent pas les morts-vivants ni les autres créatures qui ne respirent pas. Si personne ne lance (ou ne laisse tomber) ce projectile pendant toute la durée du sort, l'enchantement disparaît.

Le jeteur de sort doit saupoudrer l'élément matériel — une pincée de vesse-de-loup ordinaire — sur le champignon pour que la magie opère.

Sorts de second niveau

Don de la parole (Enchantement/charme)

Sphère : Animale
Portée : 10 m/niveau du lanceur
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau du lanceur
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 animal
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort de *don de la parole* offre à un animal normal (ou à la version géante d'un animal ordinaire) la possibilité de parler un et un seul des langages que connaît le lanceur, choisi par ce dernier, ainsi que la possibilité de comprendre des mots et des concepts simples exprimés dans cette langue. Les réactions de l'animal affecté ne changent pas, son Intelligence n'augmente pas non plus. Ce sort n'a aucun effet si on le lance sur un animal dont l'Intelligence est inférieure à 1.

L'élément matériel de ce sort est le symbole sacré du prêtre.

Espion animal (Divination)

Sphère : Animale
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S
Durée : 1 tour/2 niveaux du lanceur
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 animal
Jet de sauvegarde : Les familiers d'un magicien peuvent se sauvegarder pour annuler

Seul un animal normal (existant dans la réalité) ou une version géante d'un tel animal peut devenir espion animal. Ce sort permet au jeteur du sort de percevoir les choses à travers les sens de l'animal — il



voit par ses yeux, entend par ses oreilles, sent avec son odorat, etc. L'animal ne se rend absolument pas compte des effets du sort, sauf si le druide l'a prévenu avant de le lancer. *Espion animal* ne permet aucun contrôle sur l'animal. Mais la plupart des druides l'utilisent avant tout sur un animal dressé, ou devenu leur ami grâce à un sort d'*amitié avec les animaux*.

Pendant toute la durée du sort, le lanceur reste en état de transe, incapable de se déplacer ou d'utiliser ses sens humains. Cette conséquence peut être dangereuse ; par exemple, si on l'attaque pendant qu'il utilise ce sort, il ne ressent absolument pas les blessures qu'on lui fait. Cependant, à chaque nouveau round le lanceur peut décider de rendre les sens de l'animal à leur propriétaire et de reprendre le contrôle de son véritable corps. Cette décision met immédiatement fin au sort. Le sort cesse également si l'animal s'éloigne à plus de 100 mètres par niveau du lanceur du sort.

Hostilité animale (Enchantement/charme)

Sphère : Animale
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S
Durée : 1 heure/niveau du lanceur
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

Hostilité animale donne à un individu une aura magique qui pousse une espèce animale donnée à le détester et le craindre. Ce personnage peut être haï par n'importe quelle espèce animale ordinaire (existant dans la réalité). Si cela exclut les monstres, en revanche cela inclut les versions géantes de l'espèce ordinaire en question (ainsi, si une rancune animale fait que les chauves-souris détestent la victime du sort, les chauve-souris géantes réagiront de la même manière).

Lorsque la personne s'approche à moins de 30 mètres d'un animal de l'espèce hostile, ce dernier émet des signaux d'alarme (il aboie, il gronde, etc.). Ensuite, sa réaction dépend de sa nature.

• Les animaux agressifs — comme tous les prédateurs et la plupart des animaux de garde — attaqueront immédiatement la victime du sort.

• Les bêtes non agressives évitent la personne, s'enfuient ou l'attaquent si elle s'approche trop.

• Un propriétaire peut calmer les animaux qui lui appartiennent, mais ces derniers montrent des signes évidents d'agitation et peuvent devenir particulièrement hostiles si le personnage essaie de les toucher.

• Si le sujet du sort se trouvait sur une monture lorsqu'il a été affecté, cette dernière essaiera de se débarrasser de son cavalier. Celui-ci doit réussir à chaque round un test de compétence en équitation pour rester en selle et éviter de se faire désarçonner.

• Un animal extrêmement loyal envers la victime du sort — par exemple un chien domestique, une créature sous l'effet d'un sort d'*amitié avec les animaux*, le familier d'un magicien, ou le cheval de guerre d'un paladin — ne devient pas véritablement hostile à son maître. Il remarque simplement que quelque chose "cloche" chez le personnage et a un comportement plus nerveux que d'habitude.

Ragoût fortifiant (Nécromancie)

Sphère : De soins
Portée : Contact
Éléments : V, S, M
Durée : Le ragoût reste enchanté 1 tour
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 assiette de ragoût, etc./niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

N'importe quel plat de bouillon, de porridge ou de ragoût concocté par le prêtre peut être transformé en *ragoût fortifiant*. Un personnage peut enchanter une assiette de ragoût (environ 250 grammes) par niveau d'expérience. Ce plat enchanté doit ensuite être consommé dans le tour qui suit le sort.

Quiconque en mange la totalité d'une assiette profite de ses effets bénéfiques. D'abord, le mangeur est nourri pour la totalité de la journée rien qu'avec ce plat. Ensuite, il reçoit, pour deux heures plus un round par niveau du lanceur du sort, 1d4 +1 points de vie temporaires en plus. Tout dégât encaissé est restauré en priorité grâce à ces points de vie supplémentaires. Les effets de plusieurs *ragoûts fortifiants* ne sont pas cumulatifs.





Par exemple, Brisedragon, une druidesse de niveau 7, fait cuire un bouillon de viande, lance un *ragoût fortifiant* dessus, et avale le tout. Un jet de 2 lui accorde 3 points de vie supplémentaires. Lorsque les effets du sort se dissipent après un peu plus de trois heures, elle perd ces trois points de vie. Mais si elle encaisse 5 points de dégâts au cours de ces trois heures, elle ne perd en réalité que 2 de ses propres pv, puisque les 3 autres provenaient du bonus offert par le bouillon.

L'élément matériel est une fiole de bouillon élaboré à partir du premier fruit de la récolte.

Sorts de troisième niveau

Façonnage du bois (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : Contact
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 243 décimètres cube + 27 dm cube/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Grâce à un *façonnage du bois*, le lanceur du sort peut remodeler un bloc de bois. Par exemple, il peut le lancer sur n'importe quel morceau de bois de la bonne taille pour en faire une arme en bois, une porte grossière, ou même une figurine toute simple.

Ce sort permet également au druide de remodeler une porte déjà existante, par exemple pour s'échapper. Là encore, le volume de l'objet doit convenir au résultat désiré et correspondre à la zone d'effet.

Même si un personnage peu obtenir un coffre en bois à partir d'une souche d'arbre ou une porte à partir d'une paroi en bois, le résultat n'est jamais d'une grande qualité. Si un façonnage comporte des parties mobiles, il y a 30% de chance pour que celles-ci ne fonctionnent pas.

Cette altération est permanente, du moins jusqu'à ce que le bois pourrisse ou qu'il soit détruit physiquement. Le lanceur répand l'élément matériel, une pincée de sciure de bois, sur le bloc de bois affecté par le sort.

Passage sans trace sur 3 m
Enchantement/charme)

Sphère : Végétale
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau du lanceur
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 3 m de rayon autour du lanceur
Jet de sauvegarde : Aucun

Identique dans sa fonction au sort de *passage sans trace*, le *passage sans trace sur 3 m* affecte tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres du lanceur du sort. Les effets se déplacent avec ce dernier, de sorte que les autres doivent le suivre à moins de 3 mètres pour continuer à ne laisser aucune trace en marchant. Si une créature quitte ce périmètre, on peut alors suivre ses traces normalement. Les créatures qui entrent dans ce cercle après que le sort ait été lancé ne sont pas affectées non plus.

L'élément matériel est une aiguille de pin réduite en cendres. Lorsqu'il lance le sort, le druide répand cette poussière en cercle.

Sorts de quatrième niveau

Broussin (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : 5 mètres/niveau du lanceur
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau du lanceur
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

Le sort de *broussin* transforme le bras d'une créature en branche d'arbre de la même épaisseur, munie de son écorce et de brindilles. Ce nouveau membre n'a aucune articulation au coude ou au poignet, pas même de main. Le "bras" reste attaché à l'épaule. La victime de ce sort peut s'en servir comme d'un gourdin, mais ne peut pas manier d'outil, d'arme ou d'élément de sort.

Le lanceur détermine quel bras de sa victime il veut affecter. Un personnage peut utiliser plusieurs sorts de *broussin* pour transformer les deux bras d'un



humanoïde. Le bras métamorphosé est considéré exactement comme une branche d'arbre à tout point de vue : il peut être brûlé, affecté par les sorts d'altération du bois et par les maladies du bois. Un sort de *dissipation de la magie* met fin aux effets de ce sort.

L'élément matériel est une petite brindille.

Détection d'attaquant animal (Divination)

Sphère : Animale
Portée : Contact
Éléments : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Spécial

En fonction de la manière dont il est lancé, ce sort donne au druide une image visuelle soit de la créature qui a blessé un animal, soit de l'animal qui a attaqué n'importe quelle victime.

Lorsqu'il lance ce sort sur la victime d'une attaque par un animal naturel (une victime qui porte encore les traces de griffes, de morsures ou autres armes naturelles), le druide touche la blessure de la victime. Ce bref contact lui donne une vision éphémère de l'animal qui a provoqué ces blessures tel qu'il était au moment de l'attaque.

De même, si un druide lance ce sort sur un animal normal blessé, il peut toucher ses plaies et obtenir la vision de la personne, du monstre ou de l'animal qui l'a blessé.

Même si le jeteur de sort reçoit une vision d'un attaquant inconnu, il peut se faire une idée de sa taille, de ses modes d'attaque ordinaires, et de son alignement (un druide sent le bien, le mal ou la neutralité).

De plus, si la créature est toujours en vie et qu'elle rate une sauvegarde contre les sorts, le lanceur ressent sa position, sa localisation et la direction de son déplacement à ce moment-là.

Détection d'attaquant animal ne fonctionne qu'une heure par niveau du lanceur après que la victime ait reçu la blessure en question. Ce sort marche que la blessure ait été fatale ou non.

Le symbole sacré du prêtre est l'élément matériel du sort.

Faim (Altération)

Sphère : Animale, végétale
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau du lanceur
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

La personne affectée par un sort de *faim* ne retire plus aucune valeur nutritive de son alimentation. Quoiqu'elle mange, elle a encore faim. Si ce sort ne s'arrêtait pas, la victime finirait par mourir de faim, après avoir longuement dépéri.

Après un jour sous l'effet de ce sort, la concentration de la victime faiblit (elle n'arrive plus à penser à autre chose qu'à son estomac), ce qui lui donne une pénalité de -2 à tous ses tests de caractéristiques et de compétences. Au bout du huitième jour sans nourriture, les victimes qui ont continué une activité normale perdent 1 point de Force ; le neuvième jour, elles perdent 1 point de Constitution. Cette alternance de perte de 1 point continue jusqu'à ce qu'un des deux scores de caractéristique du personnage tombe à 3 ; à ce stade, il tombe dans le coma. Si l'un des scores atteint 0 avant la fin du sort de *faim*, la victime meurt. Elle récupère 1 point de Force et un point de Constitution par jour une fois le sort terminé.

Lorsqu'il lance ce sort, le druide murmure en secret le nom d'un type particulier de nourriture ; dès que sa victime mange de la nourriture en question, le sort est rompu. Il doit s'agir d'un aliment simple et naturel (comme de l'agneau, du miel ou une pomme), éventuellement exotique (de la viande de dragon), à condition que le lanceur en ait déjà goûté dans sa vie.

Faim ne peut pas être dissipé, il peut uniquement être annulé par un sort de *délivrance de la malédiction*. Rien d'autre ne marchant, la victime doit attendre pour retrouver le repos que le sort s'achève.

L'élément matériel du sort est une pincée de l'aliment qui peut mettre fin au sort.



Mâchoire terrestre (Altération)

Sphère : Élémentaire (terre)
Portée : 50 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Un cercle de 3 mètres de diamètre
Jet de sauvegarde : Aucun

Mâchoire terrestre fait s'ouvrir un trou de 3 m de diamètre dans le sol, qui prend la forme d'une gigantesque gueule garnie de stalactites. Cette bouche jaillit d'un petit cou serpentin, et attaque une fois dans la direction que lui désigne le lanceur. Elle se rétracte ensuite dans le sol et se referme entièrement. L'emplacement d'une *mâchoire terrestre* ressemble ensuite à un sol que l'on a remué récemment.

Cette mâchoire peut attaquer une créature de grande taille, deux créatures de taille humaine, ou quatre de petite taille situées à moins de 3 mètres de ses bords. Elle ne peut attaquer plusieurs créatures en même temps que si ces dernières sont rassemblées dans un cercle de moins de 3 mètres adjacent à la mâchoire.

La mâchoire terrestre attaque comme un monstre au nombre de dés de vie égal au niveau du lanceur du sort. Les créatures qui se trouvent à l'endroit où elle est apparue ont une pénalité de +3 à leur classe d'armure pour cette attaque uniquement. Celles qui se trouvent à côté de la gueule n'ont aucun malus.

Si l'attaque réussit, la mâchoire inflige 1d4 points de dégâts par niveau du lanceur. Tout jet naturel de 19 ou 20 signifie que la mâchoire a avalé sa victime tout entière, et l'enterre à 2d4 pieds sous terre. On peut la déterrer manuellement, avec un sort approprié (comme *excavation*), ou à l'aide d'objets magiques (comme une *bêche d'excavation*). Si elle n'est pas libérée, une créature prisonnière sous la terre étouffe au bout d'un nombre de rounds égal au tiers de sa Constitution.

Mâchoire terrestre peut être lancé sur une surface de terre molle ou ferme, de sable, ou un sol recouvert



de végétation. On peut le lancer en intérieur sur des surfaces de terre : par exemple, sur le sol poussiéreux d'une grange ou d'un sous-sol, mais pas sur le sol en marbre d'une maison ou d'un temple. On ne peut pas le lancer sur une surface qui contient un arbre, une quelconque partie d'un bâtiment, ou qui est pavée d'une manière ou d'une autre.

Tout objet se trouvant à l'endroit où apparaît la mâchoire (par exemple, un feu de camp, une tente, etc.) compte comme une créature de la taille de cet objet dans l'attaque.

L'élément matériel est une dent de n'importe quelle créature prédatrice.

Tempête d'aiguilles (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : 60 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 arbre ou une plante
Jet de sauvegarde : Sauvegarde contre sorts pour moitié des dégâts

Un des sorts préférés des druides des forêts arctiques et des druides du désert, cette *tempête d'aiguilles* fait que les aiguilles de n'importe quel conifère ou autre plante à épines jaillissent en une bourrasque mortelle. Cette tempête d'aiguilles a un rayon d'environ 30 cm par tranche de 60 cm de hauteur de la plante en question.

Tous ceux qui se trouvent dans cette zone subissent une attaque, qui inflige 1d12 points de dégâts tous les trois niveaux atteints par le druide. Ainsi, un épicéa enchanté par un druide de 7e niveau attaque avec un TAC0 de 16 et inflige 2d12 points de dégâts.

L'élément matériel est une épine d'une plante ou d'un arbre à aiguille.

Sorts de cinquième niveau

Charme de la nature (Enchantement/charme)

Sphère : Élémentaire (terre, eau)
Portée : Contact
Éléments : V, S, M
Durée : 2 heures/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Rayon de 4,5 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : Les créatures nées dans la zone d'effet ne sont pas affectées

Un *charme de la nature* donne à un lieu donné un aspect particulièrement fascinant, au-delà de la simple beauté, que ressent toute personne qui y pénètre à l'exception du jeteur du sort.

Ce sort doit être lancé sur un endroit déjà naturellement beau qui contient à la fois des plantes comestibles et une source d'eau. Il ne peut pas être plus grand que la zone d'effet. Par exemple, un druide de niveau 12 peut lancer ce sort sur une clairière en forêt dont le diamètre n'excède pas 108 mètres, avec des fleurs et des arbres fruitiers regroupés autour d'une petite cascade.

Tous ceux qui entrent dans cet endroit enchanté doivent se sauvegarder contre les sorts ; ceux qui échouent trouvent toujours un prétexte pour y prolonger leur séjour bien plus longtemps que prévu. Ils prétendent qu'ils veulent seulement se baigner, se reposer un peu, admirer encore un peu la beauté du site, manger encore quelques baies ou quelques fruits, faire un dessin de l'endroit, ou défendre jalousement ce lieu contre les autres.

Quelle que soit la raison invoquée, ceux qui sont victimes de ce sort résistent violemment à toute tentative de les faire quitter les lieux avant que le sort ne prenne fin.

L'élément matériel du sort est le symbole sacré du druide.

Éruption d'épines (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : Contact
Éléments : V, S
Durée : 1 épine/niveau du lanceur
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

Une *éruption d'épines* fait sortir de longues et douloureuses épines de la chair de la victime du sort, qui lui percent la peau de l'intérieur. Une épine



apparaît chaque round, lui infligeant 1d3 points de dégâts, jusqu'à ce que toutes les épines soient sorties. Lorsque le nombre d'épines dépasse le niveau d'expérience ou le nombre de DV de la victime, celle-ci est paralysée par la douleur, et est incapable de faire le moindre mouvement.

Un round après que la dernière épine soit apparue dans la chair de la victime, la première disparaît. Les épines continuent de se rétracter au rythme d'une par tour. Les sujets immobilisés peuvent se remettre à bouger dès que le nombre d'épines est redescendu en dessous de leur niveau ou de leur nombre de DV. Par exemple, disons qu'il y a sept épines dans le corps d'un personnage de 4e niveau. Après quatre tours, il n'en reste plus que trois, de sorte que notre personnage n'est plus paralysé.

Les sorts de *soins* peuvent redonner des points de vie mais n'enlèvent pas les épines. *Dissipation de la magie* arrête le sort, mais empêche aussi les épines déjà poussées de disparaître. Un sort de *guérison* annule l'*éruption d'épines*, élimine toutes les épines existantes, et soigne tous les dégâts. Sans recours à ces remèdes magiques, le sort s'arrête lorsque la dernière épine a disparu.

Nuage solide

Sphère : Du climat
Portée : 120 mètres
Éléments : V, S
Durée : 3 tours/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 27 mètres cube/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

On peut lancer un *nuage solide* sur un nuage ou un amas de nuages, généralement depuis le sommet d'une montagne ou en vol. Le sort fait devenir 27 mètres cube de nuage par niveau du jeteur de sort suffisamment solide pour supporter n'importe quel poids. Le nuage solidifié reste en l'air, et a la consistance d'un tapis épais.

Si une créature tombe sur un nuage magiquement solidifié, il encaisse des points de dégâts dus à la chute (voir *MdJ*, p. 101). Un animal ou un individu qui se heurte au nuage en volant tombe, étourdi, pendant un round et doit réussir un test de Dextérité pour se rétablir. Si une créature est en train de traverser le nuage au moment où il se solidifie, elle peut lancer un jet de sauvegarde contre la pétrification. En cas de réussite, elle arrive à s'échapper à temps du nuage. En cas d'échec, elle se retrouve piégée à l'intérieur du nuage solide. Mais comme le nuage est poreux, elle peut continuer à respirer normalement en attendant que les effets du sort se dissipent.

Quant au nuage, il continue à dériver au gré du vent comme d'habitude. Ce sort ne permet absolument pas au druide de propulser le nuage, en revanche à l'aide d'un sort comme *contrôle des vents*, on peut créer un souffle puissant et transformer le nuage solide en un moyen de locomotion aérien original et très maniable.

Renforcement de la pierre (Altération)

Sphère : Élémentaire (terre)
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 heure
Zone d'effet : 1 mur ou bâtiment
Jet de sauvegarde : Aucun

Renforcement de la pierre permet de renforcer n'importe quelle construction en pierre (maison, tour, pan de mur, aqueduc, etc.) contre tout endommagement physique. Le MD ajoute +4 aux sauvegardes de la structure contre n'importe quelle forme de destruction, que ce soit des engins de siège ou un tremblement de terre. L'objet en pierre obtient aussi une sauvegarde contre le sort de *tremblement de terre* (voir *MdJ*, p. 299). Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois sur un même objet.

Si un personnage lance ce sort sur un golem de pierre ou une autre créature de pierre animée (comme celles créées par un *animation de la pierre*), cette créature reçoit un bonus de -1 à sa classe d'armure et ajoute un bonus de +1 à toutes ses sauvegardes pendant la durée du sort. *Renforcement de la pierre* n'a aucun effet sur les élémentaux de terre ou les galeb duhrs.

L'élément matériel du sort, un diamant valant au moins 500 po, doit être broyé et répandu sur la construction.



Sorts de sixième niveau

Assaut de lierre (Enchantement)

Sphère : Végétale
Portée : 90 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 6 tours
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 1 bâtiment ou structure similaire
Jet de sauvegarde : Spécial

Le sort d'*assaut de lierre* doit être lancé sur un bâtiment de pierre ou de brique construit à même le sol ; les châteaux volants et autres ne sont pas affectés. Dès que le sort est lancé, du lierre commence à pousser à une vitesse incroyable, montant du sol le long des murs du bâtiment. Après un tour, le lierre a grimpé le long des murs. À la fin du second tour, le lierre est devenu vert foncé et commence à entourer le bâtiment.

À partir du troisième tour et chaque tour suivant, le bâtiment doit réussir un jet de sauvegarde contre les dégâts d'un siège, comme s'il était attaqué par une petite catapulte (*GdM*, p. 107). 54 décimètres cube du bâtiment s'écroulent pour chaque point dont a raté le jet de sauvegarde par tour. Ce cycle continue jusqu'à ce que la durée du sort expire ou que le bâtiment soit détruit. Le lierre se désagrège instantanément à la fin du sort.

Un druide ne peut lancer qu'un seul *assaut de lierre* en même temps sur un même bâtiment. Une fois que le lierre s'est décomposé, le druide peut lancer à nouveau le sort sur le même bâtiment. En revanche, plusieurs druides peuvent lancer chacun un sort d'*assaut de lierre* sur la même construction. Dans le cas d'une vaste série de bâtiments reliés entre eux (comme un château), chaque sort n'affecte qu'une seule tour, un seul donjon ou segment de mur, avec un maximum de 27 mètres cube par niveau du jeteur de sort.

Le MD peut décider d'interdire l'accès de ce sort aux druides arctiques et du désert, dans la mesure où ils ne connaissent pas le lierre.

L'élément matériel est une feuille de lierre.

Terre stérile (Altération)

Sphère : De la nécromancie, végétale
Portée : 20 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 2d4 + 10 ans
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Rayon de 9 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort rend un terrain entièrement stérile et mort. Toutes les plantes dépérissent et meurent dans les 1d4 jours qui suivent le sort. Aucune graine qu'on y plante ne poussera pendant toute la durée du sort. Les créatures végétales qui pénètrent sur ce lieu sentent cette dévastation et ressentent la présence d'un "mal" dans ce sol. Chaque round qu'elles passent dans cette zone, elles encaissent 1d4 points de dégâts.

Cette stérilité peut être guérie par des sorts de *souhait mineur*, de *souhait*, ou en lançant simultanément un sort de *délivrance de la malédiction* (au 12e niveau d'expérience) et de *croissance végétale*.

La plupart des druides considèrent ce sort comme une abomination, mais certains druides du Cercle de l'Ombre s'en servent en dernier recours dans une tactique de "terre brûlée" pour se venger d'un village indiscipliné.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.

Sorts de septième niveau

Esprit d'arbre (Nécromancie)

Sphère : Végétale
Portée : Contact
Éléments : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 arbre
Jet de sauvegarde : Aucun

Un *esprit d'arbre* lie de manière permanente l'âme du druide à un arbre, qu'il a généralement soigneusement choisi pour sa santé, sa vigueur et son environnement isolé. En lançant ce sort, il joint sa force vitale à celle de l'arbre ; tant que l'arbre vit, le druide vieillit dix fois moins vite (comme le sort



oblige l'arbre à consacrer toute son énergie à préserver sa santé plutôt qu'à sa croissance, l'arbre restera toujours exactement de la taille qu'il avait lors de l'invocation du sort). De plus, l'esprit du druide se mêle à l'arbre lors de la mort du personnage. Aucune forme de réincarnation ou de résurrection (à part un *souhait*) ne marchera sur le corps du personnage à moins que celui-ci se trouve à moins de trois mètres de l'arbre.

Un an après la mort du druide, son esprit anime l'arbre et en fait un sylvanien (le MD doit tirer les caractéristiques du sylvanien lorsque le sort est lancé, pour déterminer la classe d'armure, les dés de vie, etc. de l'arbre). L'arbre élu doit être de la taille d'un sylvanien ; sa taille sera exactement celle du sylvanien, qui possédera les souvenirs et la personnalité du druide mais ni ses pouvoirs reçus, ni ses facultés de lancer des sorts. Il doit communiquer comme un sylvanien.

Le MD décidera s'il veut considérer ce sylvanien comme un PNJ ou laisser le joueur continuer à le jouer (auquel cas le MD devrait adopter les suggestions qui s'appliquent aux PJ qui deviennent lycanthropes ou morts-vivants).

Cependant, lorsqu'un druide utilise un *esprit d'arbre* pour se lier à un arbre, le personnage souffre les mêmes dégâts physiques que ceux qui sont infligés à l'arbre. Par exemple, si quelqu'un donne un coup de hache dans l'arbre et lui inflige 4 points de dégâts, le lanceur perd aussi 4 points ; le druide sait que l'arbre a été blessé, mais il ignore la nature de cette blessure.

Si l'arbre meurt mais sans avoir perdu suffisamment de points de vie pour tuer le druide, ce dernier est étourdi pendant 1d6 tours et doit réussir un jet de choc métabolique pour éviter la mort. Les sorts qui soignent le druide n'affectent pas l'arbre.

Les dégâts encaissés par l'invocateur du sort ne touchent pas l'arbre, car l'énergie supplémentaire que l'arbre consacre à sa santé et à sa force rendent négligeables les éventuels dégâts que le joueur encaisse. Cependant, il est généralement dans le plus grand intérêt du druide d'avoir un ou deux amis animaux chargés de surveiller l'arbre en permanence.



De plus, le druide doit choisir son arbre avec le plus grand soin ; si tout le territoire alentour est défriché pour en faire des terrains à construire ou du bois de charpente avant que la vie prolongée du druide n'arrive à sa fin, le personnage est dans de beaux draps.

Pour lancer un *esprit d'arbre*, il faut d'abord se préparer pendant un mois complet. Le druide vit près de l'arbre pendant cette période de prière et de méditation. Ensuite, il célèbre seul une cérémonie de lien à l'apogée d'un solstice. Ce sort est souvent lancé par des druides très âgés, qui souhaitent préserver leur sagesse ou s'assurer que leurs bois resteront défendus même après leur mort.

Transformation en arbre

Sphère : Végétale
Portée : 5 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : Spécial

Un druide peut transformer une ou plusieurs créatures situées à moins de 10 mètres les unes des autres en arbres, leur faisant pousser des racines, des branches et des feuilles. Les victimes deviennent des arbres natifs de la région et de l'âge qu'elles avaient avant la transformation. Ce sort ne marche que s'il est lancé sur des créatures situées sur un sol où peut pousser un arbre ; si elles sont en vol ou dans l'eau au moment du sort, elles ne sont pas affectées.

Ce sort peut transformer un nombre total de dés de vie (ou de niveaux) de créatures égal au niveau du jeteur de sort — à l'intérieur de la zone d'effet, naturellement. Si cette zone contient un groupe de créatures dont le nombre total de dés de vie est supérieur au niveau d'expérience du jeteur de sort, ce dernier peut alors choisir l'ordre dans lequel les créatures vont être affectées.

Par exemple, supposons qu'un druide du 14e niveau lance une *transformation en arbre* sur une zone cible où se trouvent un géant de 12 dés de vie et deux guerriers de 3e niveau. Le druide peut alors transformer soit le géant, soit les deux guerriers, mais pas tous les trois. Les dés de vie ou les niveaux "non utilisés" sont perdus.

Chaque créature a droit à un jet de sauvegarde contre la métamorphose. Le sort transforme tous ceux qui ratent leur sauvegarde, ainsi que tous les objets qu'ils portent. Ces nouveaux arbres font 1 m 50 par niveau (ou dé de vie) de la victime. Les effets de ce sort sont permanents ; une personne changée en arbre vieillit comme un arbre et meurt comme un arbre. Toutefois, les personnages métamorphosés gardent leur conscience, leurs souvenirs, leur personnalité et leur intelligence. Seuls des dégâts suffisamment forts pour tuer un arbre peuvent tuer la victime d'une *transformation en arbre*.

Les créatures arbres peuvent retrouver leur aspect normal si un jeteur de sorts de niveau supérieur à l'invocateur original leur jette un sort de *délivrance de la malédiction*. L'invocateur original peut libérer une créature transformée quand il le souhaite.

Les éléments matériels sont un morceau de racine d'arbre et le symbole sacré du prêtre.

Nouveaux objets magiques

Les druides peuvent en général utiliser tous les objets magiques pour prêtres, à l'exception de ceux qui sont écrits, tels que les parchemins ou les livres. Ils ne peuvent porter d'armure magique que lorsque celle-ci est naturelle, comme un bouclier en bois. Et les druides ne peuvent utiliser comme armes magiques que celles qui sont autorisées aux prêtres, à leur branche et à leur profil druidiques.

Cette partie décrit de nouveaux objets magiques qui correspondent aux fonctions druidiques de prêtre de la nature, de gardien de l'équilibre et d'habitant de la campagne. On y trouvera aussi quelques objets spécialement conçus pour fonctionner contre les druides.

Même si quelques-uns des objets qui suivent sont assez puissants, la plupart sont relativement simples. Des objets comme la *pelle généreuse* ou les *graines d'abondance* représentent tout à fait le genre d'objet magique qu'un personnage crée pour en faire cadeau à un fermier ou un seigneur qu'il aime bien. Un druide peut offrir un objet magique maudit comme le *collier de langage bestial* pour punir quelqu'un d'avoir causé un tort à l'Ordre ou à la nature.



Comment créer un objet magique

Les règles normales de création d'objets magiques pour les prêtres (*GdM*, p. 117-122) s'appliquent également aux druides. Dans presque tous les cas, il s'agit surtout de réussir à recueillir les éléments nécessaires souvent rares, uniques, voire impossibles, et de les combiner de manière appropriée, bien plus que d'acheter des matériaux à prix d'or ; ces recherches et les rituels qui les accompagnent prennent le pas sur l'épaisseur de la bourse du druide.

La petite note personnelle est cruciale : un druide doit fabriquer lui-même les objets destinés à être enchantés en utilisant ses compétences diverses. Un personnage n'a pas besoin d'être un expert en artisanat, mais il ne peut pas créer un cimeterre magique simplement en enchantant une arme qu'un autre que lui a forgée. En conséquence, un druide peut très bien accomplir toute une difficile série de tâches et réussir à rassembler tous les éléments qu'il lui faut sans dépenser le moindre sou pour fabriquer cet objet — en revanche, la plupart des objets magiques les plus puissants requièrent des éléments qui valent facilement les 1.000 à 10.000 po indiquées dans le *GdM* (p. 121).

Les personnages de prêtre doivent passer parfois jusqu'à trois semaines à méditer, jeûner et à se purifier avant de pouvoir enchanter un objet. Les druides doivent commencer ce processus à un moment sacré, un équinoxe par exemple, pour que l'enchantement ait une chance de réussir. Les druides purifient l'objet et prient pour sa consécration non pas sur un autel, mais à leur bois sacré.

Les potions

Potion de santé végétale. Cette potion revitalise une plante vivante lorsqu'on la verse sur ses racines. Elle guérit les maladies de la plante et éloigne tous les parasites et maladies naturelles pendant un an. Pendant ce temps, la plante pousse 50% plus vite que d'habitude, et 10% encore l'année suivante. Les fruits, baies ou la sève comestibles de la plante ont un goût particulièrement délicieux, tandis que les fleurs sont d'une beauté hors pair. Si un monstre végétal comme un sylvanien ou un tertre errant boit cette potion, elle a sur lui les effets d'une *potion de grands soins*. Valeur en PX : 400.

Sève du plus vieil arbre. Généralement contenue dans une fiole en terre cuite, cette potion ressemble à une bouillie de maïs ou à du sirop d'érable. La personne qui la boit (ou qui la fait cuire sous forme de gâteau et qui l'ingère) ne vieillit plus d'un jour pendant les dix années suivantes ! Cependant, contrairement à une potion de *longévité*, celle-ci ne rajeunit pas le buveur. Une personne doit consommer la potion tout entière pour en ressentir les effets complets ; si cinq personnes se partagent le sirop, chacune d'elles cesse de vieillir pendant deux ans seulement. Les doses supplémentaires ne sont pas cumulatives — la dernière ingestion supplante les précédentes. Valeur en PX : 500.

Baguettes et bâtons

Baguette de fixation de forme. On utilise souvent cet objet *contre* les druides. Lorsqu'ils sont atteints par son rayon multicolore (portée maximale de 24 mètres), les créatures qui ont le pouvoir de changer de forme ou de se métamorphoser doivent se sauvegarder contre les baguettes avec une pénalité de -3. Les victimes qui échouent ne peuvent plus changer de forme pendant 2d10 tours. Toutes les tentatives pour se transformer à l'aide de sorts, d'objets magiques ou de pouvoirs innés échouent. L'utilisation de cette baguette rechargeable consomme une charge tous les 4 DV ou niveaux de la victime. Valeur en PX : 800.

Bâton de voyageur. Ce bâton ressemble à un solide bâton de chêne, qui irradie la magie et qui, en fait, fonctionne comme un *bâton +1*. Cependant, son principal pouvoir est la locomotion. S'il s'en sert comme d'un bâton de marche, un marcheur qui va d'un bon pas ne ressent aucun effet de fatigue ou de sommeil. Tout moment passé à marcher compte comme période de sommeil réparateur pour le possesseur du bâton. S'il le veut, celui-ci peut donc marcher jour et nuit, en ne faisant que de courtes haltes pour se nourrir, boire, etc. Valeur en PX : 2.000.

Anneaux

Anneau du hiérophante. Seuls les druides peuvent utiliser cet anneau, qui donne à son porteur le pouvoir de parler la langue des élémentaux. Ceci,



qui est le pouvoir mineur de l'anneau, ne consomme aucune charge.

Ce qui est plus impressionnant, c'est qu'un druide porteur de cet anneau peut se changer en élémental. Sous cette forme, le druide conserve ses points de vie et ses sauvegardes ordinaires, mais il possède toutes les autres caractéristiques d'un élémental de 12 DV. Cette transformation fonctionne exactement comme le pouvoir de métamorphose des druides — cet anneau rechargeable redonne même des points de vie lorsque le druide reprend sa forme d'origine. Toutefois, la transformation dure au maximum une heure. Chaque forme d'élémental (air, feu, terre et eau) ne peut être prise qu'une fois par mois chacune. Valeur en PX : 4 000.

Armes

Faucille des moissons. Cette faucille ressemble à un outil agricole ordinaire, de bonne qualité sans plus. Si on l'utilise au combat, elle a un bonus de +1. Toutefois, son véritable pouvoir est d'être un instrument magique de moisson.

Quiconque se saisit de cette faucille et parle le langage secret des druides peut lui ordonner de moissonner un champ toute seule. Lorsque cet ordre lui est donné, la faucille s'élève dans les airs et moissonne jusqu'à un demi-hectare de terrain par tour. Elle peut accepter des ordres précis, tels que "coupe tous les épis de céréales mûrs dans un rayon d'un kilomètre et demi d'ici, à l'exception du champ du père Fagot."

La faucille continue à travailler jusqu'à ce que : trois heures se soient écoulées ; son propriétaire lui ordonne de cesser ; ou qu'elle soit allé au-delà d'un kilomètre et demi de son propriétaire. On peut aussi l'arrêter en la détruisant ou en l'attrapant au vol. Pour attraper la faucille, il faut faire un jet d'attaque contre une CA de -4. En cas d'échec, on encaisse 1d6 +1 points de dégâts ; si on réussit, on est parvenu à l'attraper et à arrêter la moisson.

Traitez les attaques portées contre la faucille comme des attaques contre une *lame dansante* ; la faucille, bien qu'invulnérable physiquement, peut être affectée si elle rate sa sauvegarde contre un sort tel que *boule de feu*, *éclair* ou *transmutation de métal en bois*. Valeur en PX : 1.300.

Faucille lunaire. Cette arme, une faucille d'argent liée à la lune, a peut-être été forgée par les druides pour leur servir de symbole de la nature cyclique du temps. Cette faucille détient ses plus grands pouvoirs pendant la lune croissante. Elle a un bonus de +2 de la nouvelle lune au premier croissant de lune, de +3 de ce premier croissant à la pleine lune, et de +4 à la pleine lune. Lorsque la lune commence à décroître, la faucille lunaire tombe à +1. Pendant l'absence totale de lune, elle perd tous ses bonus magiques ; jusqu'à l'apparition de la nouvelle lune suivante, elle n'affecte plus les créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques. Valeur en PX : 1 500.

Fléchettes en gui. Le corps et le bout de ces fléchettes est taillé dans du gui enchanté. Les armures, boucliers et anneaux magiques ne donnent aucun bonus de protection contre ces fléchettes ; par exemple, une personne qui porte une *cotte de mailles +4* n'aura qu'une CA de 5, non de 1. Ces fléchettes ne sont pas empoisonnées à la base, mais on peut les tremper dans n'importe quel venin. On les trouve habituellement par groupe de 2 à 8 fléchettes (2d4). Valeur en PX : 50 chacune.

Gourdin en bois dur. Ce gourdin, fait du bois du cœur d'un chêne, est un *gourdin +1* — un *gourdin +2* entre les mains d'un druide. Valeur en PX : 500.

Armures

Heaume de cerf. Ce heaume en cuir renforcé de métal est orné des bois d'un cerf, et permet à celui qui le porte de courir comme un daim, avec une vitesse de déplacement de base de 18. De plus, les cerfs et les daims voient, entendent et sentent le porteur de ce heaume de cerf comme s'il était un véritable cerf, et réagissent en conséquence. Ce pouvoir rend ce casque très utile pour la chasse. Valeur en PX : 800.

Magie diverse

Arbre nef. Il s'agit d'un arbre vivant sculpté en forme de curragh (*MdJ*, p. 92), sous l'effet combiné de la magie des druides et de l'habileté des elfes. Le mât est un arbre magique, auquel sont accrochés des gréements en forme de branches, et des voiles faites de feuilles. Les racines forment les membrures de la



coque, et sont recouvertes d'écorce au lieu du cuir traditionnel. Ce navire peut transporter 8 passagers et 5 tonnes de marchandises au maximum. Il ne se déplace pas tout seul, mais il est tout à fait maniable et rapide lorsqu'il est piloté par un équipage (navigabilité 80%, vitesse de base 4,5/9, vitesse d'urgence 18).

L'arbre nef peut uniquement naviguer sur des lacs, des rivières et des mers d'eau douce ; l'eau salée l'empoisonne en une semaine. Lorsqu'il est hissé sur de l'herbe ou de la terre (et pas du sable) pendant plus d'une semaine, il développe de nouvelles racines qui s'enfoncent dans le sol, et il faut alors l'élaguer pendant 1d6 jours avant qu'il ne puisse naviguer à nouveau. Valeur en PX : 6.000.

Cape des bêtes. Cette cape brun uni est un patchwork de nombreuses peaux de différents animaux. En prononçant un mot-clé lorsqu'elle porte cette cape, une personne est immédiatement transformée en un animal au hasard pendant 1d6 heures. La cape et les autres vêtements de la personne font partie de sa nouvelle forme.

Le type d'animal varie avec chaque utilisation du pouvoir de la cape — lancez 1d100 sur le tableau du sort de *réincarnation* (*MdJ*, p. 297), et relancez si vous n'obtenez pas un animal. La nature de cette transformation est identique à la métamorphose druidique, si ce n'est que le porteur de la cape n'a aucun contrôle sur la forme animale qu'il va prendre, et qu'il ne peut pas se retransformer avant que l'enchantement ne prenne fin.

Lorsqu'il retrouve sa forme originale, le porteur récupère 10 à 60% de tous les points de vie qu'il aurait perdu (10d6). Cette cape ne peut pas être réutilisée ensuite avant 12 heures. Valeur en PX : 1.000.

Collier de langage bestial. Ce collier en or porte la représentation d'un animal particulier. Pour savoir lequel, tirez un d100 sur le tableau de *réincarnation* (*MdJ*, p. 297), relancez éventuellement jusqu'à obtenir le nom d'un animal.

Quiconque porte cet objet perd toute faculté de parole, sauf avec l'espèce animale représentée sur le collier. La personne ne peut pas enlever le collier sans un sort de *souhait* ; un *souhait* précisément énoncé permettrait peut-être de garder le collier et le langage bestial et de retrouver l'usage du langage humain. Valeur en PX : 0.

Couronne de la reine des essaims. Ce redoutable objet ressemble à une tiare en or dans laquelle est incrustée un morceau d'ambre qui renferme un insecte — généralement une reine des abeilles. La couronne a une valeur de 2.000 po.

En prononçant un mot-clé, l'utilisateur transforme son corps en une masse à forme humaine de guêpes, abeilles et araignées aussi venimeuses qu'agressives : une sorte de *fatalité rampante* vivante en miniature. Le nouveau "corps" de l'utilisateur contient 10 insectes par point de vie. Par exemple, un personnage de 10 points de vie se change en une masse de 100 insectes.

L'utilisateur attaque en touchant quelqu'un (jet d'attaque normal). S'il touche, il peut décider combien d'insectes vont piquer ou mordre sa victime. Il peut y avoir 10, 20 ou 30 insectes par attaque ; tous les 10 insectes qui touchent, la victime perd 1d10 points de vie, et le porteur de la couronne en perd 1 — chaque insecte meurt après avoir frappé une fois. Ainsi, un personnage peut infliger un maximum de 3d10 points de dégâts par attaque, à un coût de 3 pv.

Tant qu'il est sous sa forme d'insectes, l'utilisateur de la couronne a une vitesse de 3, mais il peut escalader les murs et marcher au plafond. Il ne peut employer ni arme, ni sort, ni objet magique, ni outil, ni armure. L'essaim, qui a une CA de 0, n'encaisse aucun dégât venant d'armes perforantes (P), subit 1 point de dégât face à une arme tranchante (T), et la moitié des dégâts d'une arme contondante (C). Les bonus et les feux magiques infligent des dégâts normaux. Chaque point de dégât encaissé par le porteur de la couronne tue 10 insectes. L'utilisateur reste sous cette forme aussi longtemps qu'il le désire, mais cette couronne ne peut être utilisée qu'une seule fois par jour. Valeur en PX : 4.000.

Graines d'abondance. Ces graines magiques, très importantes pour les agriculteurs, sont contenues dans un grand sac — et il y a de quoi ensemencer un seul grand champ. La seule chose anormale avec ces graines est qu'elles irradient la magie (ce que peut voir un personnage s'il vérifie). Un champ ensemencé avec ces graines donne une récolte excellente : les



plantes sont exceptionnellement grandes et résistantes aux maladies.

Les *graines d'abondance* doublent une récolte normale, ce qui augmente le revenu d'une famille paysanne ordinaire de 50 à 100% pour l'année. De plus, les produits faits à partir de cette récolte sont excellents. Le pain ou la bouillie fabriqués à partir d'une récolte de céréales est particulièrement bon et nourrissant ; les vêtements tissés à partir de plantes fibreuses sont d'une très bonne qualité ; et ainsi de suite. Pour cette raison, un sac de *graines d'abondance* peut facilement se vendre jusqu'à 2.000 po. Valeur en PX : 200 par sac.

Graines de haie. Habituellement contenues dans une sacoche ou une bourse en cuir, ces graines ressemblent à des graines de fleur ou d'herbe. Lorsqu'on répand une pincée de *graines de haie* sur la terre ou de l'herbe, une haie épineuse pousse instantanément. Cette haie mesure 3 m x 3 m x 1,5 m, modulable au gré de l'utilisateur (longue de 1,5 m, haute de 1,5 m ou large de 1,5 m).

Toute créature prise au milieu de la haie lorsqu'elle pousse ou qui essaie de passer à travers encaisse 8 points de dégâts, plus un nombre de points égal à sa classe d'armure (hors ajustement de Dextérité). Il faut deux tours complets pour se tailler un chemin sans dommage à travers 1,5 mètre de haie. Un feu ordinaire ne lui cause aucun dégât, en revanche un feu magique l'embrase et la consume en un tour, créant un effet temporaire de *mur de feu* (comme s'il était lancé par un magicien de 9e niveau) de la même taille. Une sacoche de graines contient de quoi faire trois haies. Valeur en PX : 600.

Graines de serpent. En principe disponibles par groupe de 1d3 graines ; chaque *graine de serpent* engendre un arbre de 6 mètres de haut un round après avoir été plantée dans deux centimètres d'humus, arrosée et avoir reçu l'ordre de croître dans le langage secret des druides. Un arbre serpent n'a pas de véritable branche ; ses membres sont 1d8 serpents bruns aux yeux verts, à la peau en écorce, et aux crocs de bois qui dégoulinent de sève blanche empoisonnée.

L'arbre ne peut pas se déplacer ; en revanche ses branches peuvent s'étendre jusqu'à 6 mètres, et elles suivent les ordres du druide. Chaque morsure d'une branche serpent est venimeuse. Si la victime rate sa sauvegarde contre le poison, elle est frappée d'incapacité au bout d'un tour ; la personne ne meurt pas, mais elle est lentement changée en un "serpent de l'arbre", c'est-à-dire une version non venimeuse des branches serpents.

En dépit de son aspect recouvert d'écorce, cette créature ressemble à un serpent non venimeux de la région en terme d'appétit et d'attaques. Même si ces serpents de l'arbre ne sont pas physiquement attachés à l'arbre serpent, ils obéissent aux ordres du druide, tout comme l'arbre proprement dit.

Une victime peut être sauvée grâce à un sort de *soin des blessures graves* ou de *guérison* si on le lance dans la journée qui suit la morsure. À partir du second jour, la transformation en serpent est presque achevée : seul un *souhait* peut alors faire retrouver à la victime son aspect normal.

L'arbre serpent reste en permanence là où la graine a été plantée, et demeure loyal à son créateur aussi longtemps qu'il vit. Valeur en PX : 1.000 par graine.

Arbre serpent : Int faible (5) ; Al N ; CA 6 ; VD 0 ; DV 6 +6 ; TAC0 15 ; Nb att. 1/branche ; Dég. 1d4/branche ; AS poison change victime en serpent de l'arbre ; NM 8 ; Taille E ; PX 875.

Serpent de l'arbre : Int animale (1) ; Al N ; CA 5 ; VD 15 ; DV 2 +1 ; TAC0 19 ; Nb att. 1 ; Dég. 1 ; NM 8 ; Taille P (1 m 50) ; PX 90.

Graines maudites. Le sac qui contient ces graines semble identique à celui des *graines d'abondance*. Cependant, lorsqu'on sème un champ avec ces graines, c'est la catastrophe. La nuit qui suit les semailles, un dense amas de mauvaises herbes toxiques pousse, d'une hauteur allant de 1 m 50 à 2 m 10. Toute créature dont la taille est inférieure à celle d'un géant ne peut se déplacer à l'intérieur que de 3 mètres par round. Un tour après être resté ne fût-ce que quelques secondes dans ces herbes, tous ceux qui ne sont pas entièrement recouverts par une armure (généralement, tous ceux qui n'ont pas au moins une armure de plates) doivent se sauvegarder contre le poison. En cas d'échec, une douloureuse éruption cutanée apparaît et dure 2d6 jours (malus de -2 à tous





les jets d'attaque, et aux tests de caractéristiques et de compétences ; malus de -4 si on porte une armure ou des vêtements moulants).

Si on enflamme ces mauvaises herbes, elles prennent feu, en dégageant une puanteur nauséabonde pendant 2d6 tours (équivalent d'un *nuage puant* au-dessus du champ), ce qui laisse une désagréable odeur persistante pendant les 2d6 jours suivants. De plus, la cendre noire qui reste empoisonne le champ, de sorte que rien n'y poussera pendant 2d6 années. Pour arracher les herbes à la main, il faut 100 personnes qui travaillent pendant une semaine, en raison de la rapidité avec laquelle ces mauvaises herbes repoussent. Valeur en PX : 0.

Joug du druide. Cet objet ressemble à un joug de bœuf, mais il est suffisamment petit pour pouvoir servir sur un âne ou un humain. Porté par un animal, il n'a aucun avantage particulier. Si on le fixe en revanche sur un humain, un demi-humain ou un humanoïde, il transforme son porteur en un bœuf de bonne taille ; le joug est extensible et s'adapte parfaitement. Le bœuf conserve l'esprit du personnage harnaché, mais il ne peut ni parler ni jeter de sort et devient vulnérable à toute magie qui affecte les animaux ordinaires. Les effets durent aussi longtemps que le joug reste en place — le porteur ne peut pas l'ôter, en revanche un ami humanoïde le peut. Une personne reprend sa forme originale dès que le joug est enlevé. Si elle est tuée sous forme bovine, elle meurt ; son corps reprend sa forme humanoïde lorsque le joug lui est ôté. Valeur en PX : 2.000.

Pelle généreuse. Celui qui utilise cet outil agricole enchanté pour retourner la terre avant d'ensemencer un champ reçoit un bonus de +3 à son test de compétence en agriculture pour toute l'année. Valeur en PX : 500.

Pierre d'égarement. Ce caillou peut être confondu avec n'importe quelle autre pierre magique. Cependant, celui qui la porte, lorsqu'il traverse des régions complètement sauvages (et qu'il ne suit ni



route ni chemin), a une forte chance de s'égarer irrémédiablement. Lorsqu'il y a un personnage possédant une *pierre d'égarement* au sein d'un groupe, ce dernier a 20% de chances supplémentaires de s'égarer, quel que soit le terrain (voir tableau 81 du *GdM*, p. 172). De plus, il faut faire deux tests et non un seul par jour, chaque test comptant pour une demi-journée de voyage. La pierre affecte uniquement les personnes qui voyagent sur terre ferme. Valeur en PX : 0.

Sacoche d'herboriste. Ce petit sac d'herbes finement tressées conserve les plantes — y compris les ingrédients végétaux magiques — aussi fraîches que si elles venaient d'être cueillies. Le malus de -2 pour utilisation de plantes séchées afin de créer des breuvages magiques à base d'herbes ne s'applique pas aux ingrédients conservés dans une *sacoche d'herboriste*. Valeur en PX : 500.

Magie des herbes

Si un personnage possède la compétence d'herboristerie, il peut utiliser les herbes en plus de son talent de guérisseur, ainsi qu'il est expliqué au chapitre 5 du *MdJ* (p. 83). Toutefois, les druides possèdent une connaissance exceptionnelle des herbes, ce qui leur permet de préparer des décoctions magiques à base de plantes. Tout druide qui dépense au moins trois unités de compétence en herboristerie est capable de créer de tels breuvages.

Une *décoction de plantes* est une infusion de plusieurs herbes (et quelquefois de champignons ou d'écorces) qui produit d'étranges effets. Le nom d'une décoction ne fait pas référence aux herbes qu'elle contient, mais à ses effets. Les décoctions de plantes ne nécessitent aucune plante magique ; leur pouvoir vient du mélange de différentes herbes et des techniques secrètes que les druides herboristes utilisent à chaque étape de la préparation.

Comment trouver les herbes

Pour trouver les ingrédients qui entrent dans la composition d'une décoction, il faut d'abord savoir où chercher. Le druide doit faire ses recherches sur le bon terrain et pendant le temps qui est indiqué dans la liste des décoctions (qui commence p. 104). Puis, faites un test de compétence en herboristerie, en appliquant l'ajustement de recherche de la décoction et un malus éventuel de -4 si la recherche se fait sur un sol enneigé ou dans le noir.

En cas de succès, le druide a trouvé suffisamment d'herbes pour produire une décoction ; l'échec signifie qu'il n'a rien trouvé. Dans tous les cas, il peut poursuivre ses recherches, bien qu'un druide devrait en général se contenter de ne chercher qu'une seule fois tous les deux kilomètres carrés. Toute recherche supplémentaire sur une même zone se fait avec une pénalité de -2 cumulative — après tout, il se peut très bien qu'il n'y ait rien à y trouver !

Conservation des ingrédients végétaux

La plupart des herbes donnent de meilleurs résultats lorsqu'on les utilise fraîches, mais certains druides en font quelques réserves en prévision plutôt que de les transformer immédiatement en décoctions. Il faut six heures par dose d'ingrédients (nécessaires à une décoction) pour sécher, réduire en poudre et empaqueter les herbes, après quoi il faut réussir un test en herboristerie.

C'est le MD qui fait ce test, et il dira au joueur si son conditionnement a réussi uniquement lorsque le druide essaiera d'utiliser ces plantes pour préparer une décoction. Un test réussi signifie que les herbes restent fraîches tant qu'elles sont conservées dans un

Quelques herbes usuelles

Ces herbes sont particulièrement utiles aux druides dans leur magie. Vous pouvez en ajouter d'autres, réelles ou propres à votre monde de campagne.

Clou de girofle	Gousse de casse
Feuille de marjolaine	Graine d'anis
Feuille de menthe	Graine de moutarde
Feuille de sauge	Graine de pavot
Feuille de thym	Herbe à maté
Feuilles de datura	Racine d'angélique
Fleur de camomille	Racine de gentiane
Fleur de sureau	Racine de salsepareille
Gomme de myrrhe	Racine de valériane



emballage imperméable. Un échec signifie qu'elles vont pourrir en 1d6 jours.

Fabrication d'une décoction de plantes

Pour préparer une décoction de plantes, le druide doit disposer des ingrédients adéquats, qu'ils soient frais ou conservés. La préparation du breuvage nécessite un lieu calme propice à une profonde concentration. Elle demande à la fois un travail physique (couper et nettoyer les herbes, mélanger les ingrédients dans les bonnes proportions, les faire bouillir, etc.), et certaines prières et certains gestes rituels. Comme pour les pouvoirs conférés et les sorts, si le druide n'est pas resté fidèle à l'Ordre, les herbes ne peuvent pas donner d'effets magiques.

Une fois que la décoction a été préparée pendant le temps indiqué lors de la description du breuvage, le druide fait un nouveau test de compétence en herboristerie, avec les ajustements indiqués. De plus, un ajustement de -2 s'applique si le druide a utilisé des herbes conservées et non des fraîches. Un échec signifie que le druide a gâché ses ingrédients ; un jet de 19 ou 20 signifie toujours un échec.

Si un druide possède plusieurs doses d'ingrédients pour une même décoction, il peut en mélanger plusieurs d'un coup. Si le test de compétence final réussit, il aura obtenu plusieurs doses de décoction ; mais en cas d'échec, tous les ingrédients peuvent aller à la poubelle...

Types de décoctions de plantes

Les pages qui suivent décrivent différents types de décoctions de plantes. Vous êtes naturellement libre d'en créer de nouvelles pour votre personnage de druide.

Chaque décoction est décrite de la manière suivante :

Terrain indique le type d'endroit où on peut trouver les ingrédients pour le breuvage, ainsi que certaines remarques particulières (ne se recueille que la nuit, etc.).

Temps de recherche/ajustement précise le nombre d'heures pendant lequel le druide doit chercher les ingrédients, et propose un ajustement au test de compétence en herboristerie qui détermine si le druide réussit ou non ses recherches.

Temps de préparation/ajustement indique combien de temps le druide doit consacrer à la préparation de la décoction, et donne l'ajustement au test de compétence en herboristerie qui détermine le succès de la mixture.

Application décrit la manière d'utiliser le breuvage : en tisane, en onguent, en cataplasme ou en inhalation.

Une *tisane* est un mélange d'herbes séchées en morceaux ou en poudre, infusées dans de l'eau. Les règles pour l'ingestion de potion s'appliquent aux tisanes de plantes, qui se conservent indéfiniment sous forme séchée.

Un *onguent* est une décoction mélangée à du saindoux, de la cire d'abeille, de la lanoline ou autre pâte de base, et que l'on applique sur la peau. Traitez un onguent exactement comme une huile magique.

Le *cataplasme* est un mélange de plantes humidifiées que l'on applique à l'aide d'une bande autour d'une plaie ou d'une région de la peau. Le contenu du cataplasme s'infiltre peu à peu dans la peau. Il faut deux rounds pour appliquer un cataplasme ; on ne peut le poser que sur un sujet sans résistance ou immobilisé.

Une *inhalation* consiste en vapeurs d'une mixture que l'on doit respirer et non pas boire ; elle affecte généralement un endroit entier. Les ingrédients secs doivent être plongés dans de l'eau bouillante de manière à ce que celui qui reçoit la décoction puisse inhaler la vapeur. Pour administrer cette décoction, il faut deux rounds et de l'eau chaude.

Effets décrit ce que produit la décoction.

Sauvegarde explique quel type de jet de sauvegarde, lorsqu'il y en a un, permet de résister aux effets de la décoction. La plupart des jets de sauvegardes sont contre le poison — même si la décoction n'est en fait pas mortelle.

Baie printanière

Terrain : Clairière au clair de lune, un jour de printemps

Temps de recherche/ajustement : 8/-3

Temps de préparation/ajustement : 8/-7

Application : Tisane

Effets : Une heure après avoir bu de cette tisane, le buveur tombe amoureux de la première personne de sexe opposé qu'il voit. Sans être charmé, le buveur





se comporte comme un idiot et consacre tous ses efforts à courtiser son amour. Les effets durent pendant 2d4 jours à moins que le joueur n'ait obtenu un 20 à sa sauvegarde ; dans ce cas, les effets sont permanents.

Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre le poison

Baume du serpent

Terrain : Jungle
Temps de recherche/ajustement : 6/-1
Temps de préparation/ajustement : 2/-1
Application : Cataplasme
Effets : Appliqué sur une victime encore en vie d'une morsure de serpent, ce cataplasme neutralise le poison.
Sauvegarde : Aucune

Baume hivernal

Terrain : Pentes de montagne, ou toundra
Temps de recherche/ajustement : 6/-3
Temps de préparation/ajustement : 6/-3
Application : Onguent
Effets : Cet onguent, lorsqu'on l'applique sur des parties exposées du corps, fournit la même protection contre le froid qu'un épais manteau de fourrure, mais sans l'encombrement. Combiné à des vêtements d'hiver, il permet de survivre en dessous de zéro et donne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les attaques à base de froid.
Sauvegarde : Aucune

Épine calmante

Terrain : Forêt, de nuit
Temps de recherche/ajustement : 4/-3
Temps de préparation/ajustement : 4/-3
Application : Tisane
Effets : Cette tisane plonge celui qui en boit dans un profond sommeil naturel, dont nul ne peut le tirer pendant 2d10 +13 heures.
Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre le poison



Fausse mort

Terrain : Flancs de montagne
Temps de recherche/ajustement : 4/-3
Temps de préparation/ajustement : 6/-3
Application : Tisane
Effets : La fausse mort fait tomber ceux qui en boivent dans un état de transe cataleptique ; les muscles de ces personnes se raidissent et elles ne semblent ni respirer ni avoir le moindre battement de cœur. Si les plaies cessent pratiquement de saigner, en revanche les autres blessures leur infligent des dégâts normaux. Ceux qui sont sous l'influence de cette tisane dorment pendant 2d4 jours, au cours desquels ils n'ont besoin ni de nourriture ni de boisson. Ils ont seulement besoin d'un vingtième de l'air dont ont besoin des personnes normales, et peuvent survivre sous des températures extrêmement basses.
Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre le poison

Fleurs de folie

Terrain : Forêt profonde ou jungle
Temps de recherche/ajustement : 12/-4
Temps de préparation/ajustement : 8/-3
Application : Tisane
Effets : Les personnes qui boivent cette tisane amère voient d'horribles visions qui les rendent temporairement fous. Après 1d20 tours, les buveurs ont un passage de 2d6 minutes où ils deviennent enragés, violents et ont des pulsions meurtrières ; de tels PJ doivent alors être joués par le MD. Après quoi, les buveurs ne gardent aucun souvenir de ce qui s'est passé pendant cet épisode, qui se reproduira une fois par jour (irrégulièrement) pendant les 2d4 jours suivants. Un sort de *neutralisation du poison* met fin aux effets des fleurs de folie.
Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre les sorts

Herbe noire

Terrain : Oasis de désert
Temps de recherche/ajustement : 6/-2
Temps de préparation/ajustement : 10/-4
Application : Onguent
Effets : Si une personne enduit ses deux yeux de cet onguent, elle devient aveugle dans les deux rounds suivants. Elle peut en revanche voir tous les objets invisibles, astraux, éthérés ou illusoires comme s'ils étaient réels et complètement visibles.
Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre les sorts

Insectifuge

Terrain : Marécages et forêt profonde
Temps de recherche/ajustement : 6/-1
Temps de préparation/ajustement : 2/-1
Application : Onguent
Effets : Cet onguent repousse fortement les insectes. Toute personne entièrement recouverte de la tête aux pieds est totalement immunisée contre les insectes normaux, y compris ceux qui sont convoqués par des sorts tels que *fatalité rampante* et *fléau d'insectes*. Les insectes géants peuvent toujours attaquer cette personne, mais avec une pénalité de -3 due à leur répulsion.
Sauvegarde : Aucune

Oubli

Terrain : Clairières ou cavernes
Temps de recherche/ajustement : 8/-3
Temps de préparation/ajustement : 8/-7
Application : Tisane
Effets : Les personnes deviennent amnésiques une minute après avoir absorbé cette tisane, et oublient de manière permanente tout ce qui s'est passé depuis leur dernier sommeil
Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre les sorts

Racine fantôme

Terrain : Vieux cimetières la nuit
Temps de recherche/ajustement : 8/-4
Temps de préparation/ajustement : 4/-6
Application : Inhalation
Effets : Les vapeurs lumineuses de cette mixture repoussent les morts-vivants. Tous les morts-vivants qui essaient de s'en approcher doivent se sauvegarder contre les sorts. En cas d'échec, ils ne peuvent s'approcher à moins de trois mètres de la source de ces vapeurs. Un succès signifie qu'ils ignorent ses effets ; une fois qu'ils ont réussi leur sauvegarde, ils sont immunisés à la décoction pendant le reste de la journée. Les vapeurs restent pendant un tour.
Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre les sorts

CHAPITRE 6

Les bosquets sacrés

Entre deux aventures, les druides préfèrent vivre à proximité d'un bosquet sacré et officier leur culte à cet endroit également. Bien que le terme de "bosquet sacré" évoque normalement un bouquet d'arbres au cœur d'une forêt, ici il désigne n'importe quel lieu sacré où les druides adorent la nature. Tous les bosquets sacrés sont des lieux d'une beauté naturelle exceptionnelle — et possèdent parfois certains pouvoirs magiques. Les endroits qui sont vénérés depuis longtemps par les druides développent peu à peu de fabuleux pouvoirs en raison de leur contact prolongé avec la magie et les rites druidiques.

Il arrive parfois que plusieurs druides aient le même bosquet sacré. Cet arrangement leur permet de se relayer lorsqu'ils partent à l'aventure ou en voyage, et de toujours laisser quelqu'un en charge de protéger et d'entretenir le bois. Les druides qui s'occupent seuls d'un bosquet sacré doivent se débrouiller pour en assurer la sécurité avant de partir : en laissant des défenses et des pièges, ou en s'arrangeant avec certains de leurs alliés pour que ceux-ci protègent le bois en leur absence.

Caractéristiques d'un bosquet sacré

Chaque branche de l'ordre druidique a ses préférences en matière de bosquet sacré. Ce sont certains bouquets d'arbres pour les druides des forêts, certaines oasis pour ceux du désert, certaines grottes regorgeant de champignons pour les druides gris, et ainsi de suite. Dans pratiquement tous les cas, l'argument décisif est que le lieu soit naturellement d'une grande beauté. Cette beauté peut par exemple venir de l'imposante majesté d'un cercle de menhirs sur une colline qui domine la lande balayée par les vents, ou de la beauté plus ordinaire d'une petite clairière de forêt bien entretenue.

Un bosquet sacré mesure en général entre 18 et 108 mètres de long (6d6 x 3 mètres). Outre certains éléments classiques comme l'herbe, la végétation, les buissons, les arbres ou autres éléments locaux, les bosquets souhaitables ont certains traits en commun.

Des limites bien définies

Les bosquets sacrés sont clairement perceptibles aux yeux de ceux qui savent les chercher. Le marquage des limites d'un bosquet est souvent le résultat des efforts de plusieurs générations de druides. Par exemple, dans un bosquet en forêt, les arbres peuvent former des cercles concentriques, les cercles les plus excentrés étant formés par les arbres les plus vieux.

Dans un bosquet sacré, les arbres sont souvent d'une taille peu commune ou d'un type différent des autres arbres de la forêt. Ainsi, un bosquet sacré situé dans une forêt de bouleaux peut être constitué de nombreux chênes. Leurs branches peuvent même former une sorte de voûte pour accueillir les visiteurs. Sur des terrains plus découverts, les bosquets sacrés peuvent être entourés par une haie élevée et épineuse, ou même par une rivière. Certains bosquets ont des limites artificielles, comme un cercle de menhirs à l'extérieur. Quelques-uns sont de petites îles.

Une clairière

Il y a toujours au centre d'un bosquet sacré un tel lieu de paix, propice à la méditation, tapissé d'herbe tendre ou de mousse confortable. Les druides préfèrent en effet les bosquets dont le sol est mou, qui invite à danser, plutôt qu'un sol simplement en terre ou en pierre.

Une source d'eau

Une source, un puits, un ruisseau ou un étang (souvent alimenté par une chute d'eau) fournissent au bosquet de l'eau pure et potable. Les druides utilisent cette eau au cours de leurs rituels et dans leur vie quotidienne également. Certains druides préfèrent les eaux dormantes aux ruisseaux ou aux sources, car ces eaux sont moins distrayantes lors de la méditation et peuvent être utiles lors d'opérations de divination.

Un élément central

C'est un élément central — éventuellement la source d'eau — qui sert d'autel naturel au bosquet, ou de lieu de culte. Cet élément central peut aussi être un arbre vénérable, une pierre levée, ou un cercle magique (un cercle de champignons ou de mousses). Ces éléments sont parfois dotés de pouvoirs magiques, comme nous le verrons plus loin.



Des habitants animaux

Un hibou habite dans l'arbre vénérable du bosquet, un serpent vit sous une grosse pierre — un druide n'est jamais vraiment seul dans un bosquet sacré. Le lieu regorge de vie dans tous les sens du terme, et le druide se lie en général d'amitié avec les habitants du bosquet.

Une demeure

Le druide et ses éventuels serviteurs habitent rarement dans le bosquet sacré proprement dit, mais leur demeure n'est pas loin. Un druide des forêts, par exemple, possède souvent une petite maison de pierre, de bois ou de chaume à moins d'un kilomètre de son bosquet, avec un jardin potager et à herbes, et parfois quelques animaux domestiques.

L'intendance d'un bosquet sacré

Même si les druides ne prétendent pas "posséder" leur bosquet sacré, ils prennent très au sérieux leurs responsabilités envers eux. Les druides associés à un bosquet ont souvent le titre d'intendant, de gardien ou de protecteur. L'intendance d'un bosquet sacré se passe par tradition : ce sont toujours les gardiens qui désignent leurs successeurs.

Gardes et défenses

L'intendant d'un bosquet sacré est d'abord et avant tout responsable de la sécurité du bosquet, surtout si le bosquet s'est "éveillé" à des pouvoirs magiques (voir plus loin) ou si des créatures comme des dryades y vivent. C'est pourquoi les druides consacrent de gros efforts à la protection d'un bosquet sacré — en secret dans certains cas. Seules quelques personnes et créatures dignes de confiance connaissent l'emplacement du bosquet. Le druide camoufle le chemin qui y mène, tandis que des sorts de *forêt hallucinatoire* et des fausses pistes mieux dégagées brouillent les pistes et détournent du bosquet sacré ceux qui le cherchent.

Il y a aussi des défenses plus actives, comme des fosses recouvertes de branches et de feuilles (éventuellement garnies de pieux pointus, d'araignées ou de serpents venimeux, etc.). Les druides de niveau 5 et plus utilisent largement le sort de *collet*, dont les effets restent en place jusqu'à ce qu'il soit déclenché. Une bonne stratégie consiste aussi à employer une *croissance végétale* pour installer de denses barrières permanentes autour du bosquet, surtout si le druide prévoit de piéger les chemins qui les traversent apparemment à l'aide de fosses et de collets, en ne laissant qu'un ou deux passages "sûrs".

Si malgré tout des ennemis s'approchent, le druide doit faire tout son possible pour les empêcher d'utiliser le feu pour endommager le bosquet. Il peut commander au climat de créer une violente tempête avant que les ennemis n'atteignent le bosquet, ce qui leur gâche leur bonne humeur et empêche l'herbe, les buissons et les arbres de prendre feu. Naturellement, une des meilleures manières qu'a un druide pour défendre son bosquet est de découvrir ses ennemis potentiels et de les frapper bien avant qu'ils atteignent le site naturel sacré (voir "Des yeux dans la nature", au chapitre 4).

L'entretien du bosquet

Si la protection du bosquet sacré est la tâche la plus importante, les intendants ne doivent pas pour autant négliger de lui porter une attention régulière. Ce travail quotidien implique de prendre soin des plantes et des animaux du bosquet, de leur parler, et de les guérir d'éventuels parasites ou maladies. De plus, si un druide préfère donner à son bosquet une apparence de jardin plutôt que de coin sauvage, il doit ramasser les branches mortes, élaguer les arbres et les buissons, et ainsi de suite. Les druides doivent en principe consacrer 12 jours par mois à ces tâches, soit encore 3 jours par semaine. S'ils manquent à leurs devoirs, le MD peut décider que l'aspect général et la santé du bosquet se détériorent (de même que la magie des bosquets éveillés, pouvoirs mineurs d'abord). Une telle détérioration saute immédiatement aux yeux de n'importe quel autre druide.

Il se peut que plusieurs druides utilisent le même bosquet comme lieu de culte, et se partagent les tâches décrites ci-dessus, mais un seul d'entre eux est l'intendant ; les autres se considèrent généralement comme les responsables du bosquet sacré. Selon la tradition, si le gardien meurt ou se retire, l'un des responsables prend alors sa place d'intendant.

C'est un crime aux yeux des druides de l'Ordre de chasser de force un autre druide de sa place





d'intendant. Ce genre d'incident, lorsqu'il arrive aux oreilles du grand druide, est souvent puni par un bannissement. En réaction, plusieurs druides uniront leurs forces pour chasser du bosquet à son tour le contrevenant, et lui trouveront un remplaçant — l'intendant originel, s'il n'est pas mort en défendant son bosquet.

On tolère une exception à cette règle, si la négligence du druide en poste a entraîné la détérioration ou la profanation de son bosquet sacré. Dans ce cas, un druide du cercle intérieur ou le Grand Druide nomment un nouvel intendant pour ce bosquet. Il incombe alors à ce druide de reconquérir le bosquet en allant le reprendre, de force au besoin, des mains du précédent intendant fautif.

Règlement d'un bosquet sacré

Les druides, bien plus stricts lorsqu'il s'agit de protéger leur bosquet sacré que n'importe quel autre endroit de la nature, ont établi des lois visant à préserver ces sites particuliers. Voici les différents points de ce règlement, que tous doivent observer scrupuleusement à l'exception de l'intendant et ceux qui en ont obtenu une dispense spéciale :

- Aucun arbre, aucune plante ne doivent être endommagés, coupés ou taillés. Nul n'a de plus le droit de cueillir ou de couper des branches, des baies, des noix ou des fruits ; les visiteurs peuvent manger ou utiliser uniquement ce qui est tombé sur le sol.
- Nul n'a le droit de se battre à l'intérieur du bosquet.
- Aucun oiseau ou animal ne doit être blessé. Si une créature chassée trouve refuge dans le bosquet, ses poursuivants doivent cesser la chasse ; ils n'ont pas le droit de tirer depuis l'extérieur du bosquet sur la bête une fois qu'elle y a pénétré.
- Personne ne peut pêcher dans les eaux d'un bosquet, ni souiller ces eaux d'une manière ou d'une autre.
- Nul n'a le droit d'allumer un feu à l'intérieur d'un bosquet, pas même pour allumer une mèche ou une pipe.

La peine maximale encourue pour avoir violé le règlement du bosquet est la mort, mais un druide peut appliquer une peine plus légère dans certains cas. La punition pour avoir enfreint ces règles — ou pour toute profanation plus grave encore d'un bosquet sacré — dépend des motifs du contrevenant, des dégâts effectués, et de l'opinion du druide. Si un cruel magicien a endommagé un bosquet sacré en lançant une *boule de feu* sur l'intendant, le druide estimera que la mort est une bonne punition — de préférence une mort par le feu. D'un autre côté, si un gamin insouciant a provoqué les mêmes dégâts en mettant accidentellement le feu au bosquet, le druide cherchera une punition plus appropriée : par exemple, il enlèvera l'enfant pour lui donner une éducation druidique. De la sorte, l'enfant consacrera sa vie à réparer sa faute.

Vous remarquerez qu'aucune loi n'interdit aux gens d'entrer dans le bosquet. Si certains druides tiennent les visiteurs à l'écart, d'autres accueillent volontiers les gens et les animaux qui viennent admirer le bosquet ou y prier, et abritent même parfois certains voyageurs dans le besoin. De même, l'intendant peut autoriser les visiteurs à recueillir le bois mort, ou les fruits, noix et baies tombés à terre. Comme les druides peuvent en général parler avec les animaux, les plantes et (parfois) les pierres de leur bosquet, ils peuvent savoir très facilement comment une personne s'est procuré des choses suspectes.

Comment devenir intendant

Un personnage-joueur de druide peut obtenir l'intendance d'un bosquet sacré de quatre façons.

Premièrement, le gardien du bosquet peut nommer le PJ son successeur à l'intendance. Cette tactique permet au PJ d'entrer en fonction lorsque l'intendant en place meurt, disparaît ou décide de ne plus s'occuper du bosquet. Le successeur doit avoir la confiance et le respect de l'intendant, et il a souvent passé un certain temps dans le bosquet à prier et à entretenir les lieux sous la supervision du gardien actuel. Surtout, le futur intendant doit avoir fait ses preuves pour défendre le bosquet. Si celui-ci est magique, le personnage doit être au moins du 7e niveau pour pouvoir mériter d'être candidat. En revanche, les bosquets sacrés plus jeunes et dénués de magie sont souvent protégés par des druides de niveau inférieur.

Deuxième possibilité : un personnage-joueur peut trouver un bosquet sacré abandonné et l'exiger pour lui. Il se peut par exemple qu'un puissant monstre ait éliminé à la fois l'intendant et son successeur désigné.



Ce type de bosquet est en général maudit, hanté par des morts-vivants ou fréquenté par des monstres de la région. Mais si un druide parvient à triompher de ces obstacles et réclame ensuite le bosquet, il a prouvé qu'il était digne d'en devenir l'intendant.

Troisième possibilité : l'intendance peut être reçue en même temps qu'un titre, bien que cette pratique varie d'un cercle druidique à un autre. Par exemple, un cercle peut offrir la responsabilité de certains bosquets sacrés à ses archidruides ou à son Grand Druide, et — contrairement aux autres bosquet — cette intendance change de main à chaque fois que ces druides changent de rang hiérarchique. Si le MD le souhaite, il peut même y avoir dans le monde un merveilleux "grand bosquet sacré" — placé sous la responsabilité du Haut Druide.

Enfin, un PJ peut trouver un site encore vierge et le sanctifier. Les bosquets vierges doivent remplir toutes les conditions physiques des bosquets sacrés décrites plus haut, mais n'ont aucun pouvoir magique et n'ont jamais été entretenus. La découverte d'un tel endroit dépend essentiellement de la connaissance qu'a le druide de sa région. Un bosquet vierge possède rarement des limites claires, de sorte que le druide peut être amené à faire quelques "améliorations", par exemple en plantant un cercle d'arbres ou en érigeant des pierres levées pour marquer les frontières du nouveau bosquet.

Sanctification et éveil d'un bosquet sacré

Les druides désirent parfois sanctifier un bosquet sacré, voire l'éveiller à des pouvoirs magiques. Dans ce but, ils doivent d'abord trouver un endroit qui remplisse les conditions énoncées précédemment.

Une fois le site préparé, le druide célèbre un rituel pour le sanctifier. Cette cérémonie, une bénédiction et une invocation de la nature, demande une journée complète de prières ininterrompues. Une fois sanctifié, le lieu devient un bosquet sacré — un sanctuaire vivant de la nature, où les druides peuvent faire se dérouler leurs rites.



Au fur et à mesure que les druides y officient, année après année, le bosquet sacré absorbe un certain pouvoir de tous ces rituels, et devient de plus en plus sacré. Si les druides vénèrent particulièrement un bosquet, il peut arriver qu'il s'éveille aux pouvoirs magiques décrits plus loin. Pour bien vénérer un bosquet, les druides (pas seulement celui qui l'a sanctifié) doivent y prier et y méditer régulièrement. De plus, le druide qui a été désigné comme l'intendant du bosquet doit l'entretenir avec amour.

Une fois que le bosquet sacré a été vénéré et entretenu activement pendant sept ans, il a une chance de recevoir des pouvoirs magiques. Ce laps de temps n'est pas nécessairement continu — c'est-à-dire qu'un bosquet sacré peut être actif pendant cinq ans, puis abandonné, puis à nouveau activé pendant deux ans. Une fois les sept années écoulées, le MD commence à tirer 1d10 chaque printemps. Sur un résultat de 10, le bosquet "s'éveille". Les bosquets éveillés ont les pouvoirs de base d'un bosquet sacré mineur et un pouvoir spécial (tableau 3).

Les bosquets sacrés qui ont une longue histoire druidique derrière eux deviennent les plus puissants, leurs pouvoirs se développant avec le temps en raison de leur exposition perpétuelle à la magie druidique. Tous les sept ans où le bosquet est resté en activité, il a une nouvelle chance de 10% de développer un pouvoir supplémentaire, avec un maximum de six pouvoirs. Utilisez le tableau 3 à chaque succès, en relançant le dé en cas de pouvoir déjà détenu.

Un bosquet sacré mineur ne devient bosquet majeur qu'après des millénaires d'utilisation par les druides, ou par une intervention divine directe. Le MD peut se baser sur une probabilité de 10% d'obtenir le statut de bosquet majeur (et 1d4 des pouvoirs associés) tous les mille ans de vénération druidique.

Les bosquets sacrés magiques

Tous les bosquets sacrés ne détiennent pas de pouvoirs magiques, mais la chose est loin d'être rare. Un bosquet peut très bien être magique de façon innée depuis la création du monde, ou avoir développé sa magie en raison d'un événement exceptionnel, comme une visite divine, la naissance d'une licorne, ou le fait d'avoir abrité une dryade ou une nymphe pendant longtemps.

Les bosquets sacrés mineurs

Un bosquet sacré mineur enchanté irradie toujours la magie, quoique ni bonne ni mauvaise. Il possède les propriétés suivantes :

- Tous les druides qui y pénètrent se sentent observés et devinent un certain pouvoir. Tous les trois rounds qu'ils passent à l'intérieur, ils apprennent un des pouvoirs du bosquet sacré, à travers une vision ou une intuition.
- Tous les druides reçoivent un bonus de +1 à leurs sauvegardes contre les sorts, la magie mortelle et les baguettes tant qu'ils restent dans un bosquet magique mineur. L'intendant du bosquet a lui un bonus de +2.
- Tous ceux qui se trouvent dans ce bosquet sont immunisés contre les *terreurs* magiques tant qu'ils y demeurent.
- Les sorts d'*excavation* ne fonctionnent jamais dans un bosquet.
- Les éclairs naturels (non magiques) ne frappent jamais un arbre ou un animal dans le bosquet.
- Les créatures maléfiques enchantées ne peuvent pas entrer dans le bosquet à moins qu'il n'ait été profané (voir "Bosquet maudits et profanés" dans ce chapitre).

En plus de ces propriétés, les bosquets sacrés magiques mineurs peuvent détenir d'autres pouvoirs. Pour créer rapidement un bosquet dans lequel les PJ pourraient se retrouver lors d'une aventure, le MD doit d'abord décider combien de pouvoirs mineurs le bosquet possède (au choix, ou avec 2d4 -2). Ensuite, il choisit les pouvoirs à l'aide du tableau 3 ou il lance 1d10 pour les choisir aléatoirement à partir de ce tableau (la description des pouvoirs vient juste après).

Tableau 3 : Pouvoirs mineurs d'un bosquet sacré

d10	Pouvoir
1	Abondance
2	Aura de protection
3	Contrôle de la température
4	Eau pure
5	Guérison
6	Lueur féerique
7	Plantes éveillées
8	Prophétie
9	Vent calme
10	Spécial



Abondance. Si le bosquet sacré contient des plantes qui donnent des fruits, noix ou baies comestibles, il en pousse chaque printemps 3d6 +20 versions enchantées (en plus des fruits normaux). Ces fruits, noix ou baies magiques — les plus grosses et les plus saines de leur espèce — donnent à ceux qui en mangent les mêmes effets qu'un sort de *baie magique*. Une fois ramassés, aucun ne poussera plus pour cette année-là.

Aura de protection. Toutes les créatures qui voient le bosquet, à l'exception des druides, des dryades et des nymphes, doivent se sauvegarder contre les sorts. Ceux qui échouent ne verront du bosquet rien de plus qu'une bête clairière (ou équivalent) jusqu'à ce qu'ils y pénètrent. Le bosquet sacré engendre également en continu un champ de protection équivalent à un *protection contre le mal sur 3 m*, si ce n'est qu'il couvre le bosquet tout entier et qu'il a en même temps les effets des sorts de *protection contre le mal* et de *protection contre le bien*.

Contrôle de la température. Tous les adorateurs de la nature qui se trouvent dans le bosquet peuvent en faire monter ou descendre la température d'environ 17° C. Ce pouvoir, utilisable une fois par jour seulement, affecte le bosquet tout entier. Les bosquets arctiques ou du désert présentent souvent ce pouvoir, qui permet à ceux qui se trouvent dans le bosquet de survivre dans des conditions climatiques momentanément extrêmes, surtout lorsqu'on combine ce pouvoir à un vent calme (voir ci-dessous).

Eau pure. L'eau de la source qui se trouve à l'intérieur du bosquet sacré ou bien la rosée recueillie sur l'herbe à cet endroit ont les propriétés d'une *eau pure*, mais elles les perdent dès qu'on les sort du bosquet.

Guérison. Toutes les créatures d'alignement neutre ou alliées au druide peuvent guérir les blessures deux fois plus vite que d'habitude lorsqu'elles sont dans le bosquet sacré magique. Les sorts de guérison produisent leur effet maximal : ainsi, un *soins des blessures légères* guérit 8 points de dégâts.

Lueur féerique. Un adorateur de la nature (pas nécessairement prêtre) peut faire apparaître une *lueur féerique* sur sa personne ou bien sur n'importe quel arbre, rocher ou pierre levée du bois. Cette *lueur féerique*, qui dure un tour par niveau de l'invocateur, peut être appelée une fois par jour et par personne. Les lueurs féeriques invoquées par des druides durent deux tours par niveau, et peuvent se déplacer dans tout le bosquet sur commande. Lorsqu'un druide lance un sort de *lueur féerique* dans le bosquet, sa durée est triplée.

Plantes éveillées. La magie du bosquet a "éveillé" 1d3 groupes de 3 mètres carré d'herbes, de plantes grimpantes ou de buissons, qui sont semi-intelligents, ont 4 dés de vie, une CA de 10, et la faculté d'attaquer comme un sort d'*enchevêtrement*. Ils agiront de manière à se protéger et à défendre le bosquet.

Prophétie. Si un druide passe toute une nuit de sommeil dans le bosquet, il peut recevoir un présage magique au cours d'un rêve, qui concerne le passé, le présent ou le futur. La nature de la prophétie reste au gré du MD, mais elle ne doit en principe jamais contenir plus d'informations que n'en pourraient être obtenues en utilisant un sort réussi de *communion avec la nature*. Le présage est en général un avertissement à propos d'un danger ou un indice concernant une mission que la nature souhaite voir accomplie par le druide.

Vent calme. Les adorateurs de la nature se trouvant dans un bosquet sacré (même s'ils ne sont pas prêtres) peuvent apaiser les vents pendant un tour par niveau maximum, tant qu'ils se concentrent sur ce pouvoir. La durée est triplée lorsque c'est un druide qui l'invoque. Ce pouvoir, utilisable une fois par jour, est assez courant dans les bosquets du désert, de montagne et arctiques, car il protège le bosquet sacré et ceux qui s'y trouvent des tempêtes de sable, de neige, des tornades et autres.

Spécial. Le MD peut inventer un pouvoir associé à la branche ou au profil du druide qui a sanctifié le bosquet. Par exemple, le bosquet d'un essaimeur peut contenir un nid de guêpes ou d'abeilles dont le druide peut tirer un *fléau d'insectes* une fois par jour, tandis que le bosquet d'un druide des marais peut contenir un coin de terre ferme qui peut se transformer soudainement en sables mouvants (comme avec le sort de *transmutation de la pierre en boue*).

Les bosquets magiques majeurs

Un bosquet sacré magique majeur possède des pouvoirs exceptionnels. Chaque domaine compte moins d'une dizaine de ces bosquets, la plupart étant



sous la responsabilité d'un druide de niveau 12 ou plus.

Un bosquet majeur possède tous les pouvoirs de base d'un bosquet mineur décrits précédemment. De plus, lorsqu'un druide y passe la nuit avant de prier pour recevoir ses sorts, il obtient un sort supplémentaire. Ainsi, un druide qui choisit deux sorts de 1er niveau et un du 2e recevra en plus un autre sort du 1er ou du 2e niveau choisi par le MD.

Un bosquet majeur possède 2d4 pouvoirs mineurs (obtenu sur le tableau 3) et 1d4 pouvoirs majeurs (obtenus sur le tableau 4). Voici la description des pouvoirs majeurs.

Tableau 4 : Pouvoirs majeurs d'un bosquet sacré

d12	Pouvoir
1	Animaux parlants
2	Arbre éveillé
3	Connaissance des alignements
4	Dissimulation
5	Eaux vitales
6	Étang de divination
7	Fruit magique
8	Interdiction
9	Paix
10	Puissance tellurique
11	Réincarnation
12	Spécial

Animaux parlants. Tous les animaux normaux ou géants dont l'Intelligence est comprise entre animale et faible peuvent parler et comprendre le langage secret des druides tant qu'ils restent dans le bosquet sacré. Leur Intelligence n'augmente pas pour autant. De plus, lorsqu'on lance un sort de *convocation d'animaux*, il en vient 50% de plus (ou de dés de vie en plus) qu'en temps normal.

Arbre éveillé. Un grand et vieil arbre du bosquet développe une Intelligence et une Sagesse (2d6 +6), la faculté de lancer des sorts d'un druide de 3e niveau, et le don de la parole. Il peut utiliser deux de ses branches en même temps comme des bras. Il parle — d'une voix rauque et lente — le langage secret des druides. Au combat, considérez-le comme un sylvanien créé par un sort de *chêne animé*. Ses racines l'attachent au sol comme n'importe quel autre arbre.

Connaissance des alignements. Un druide peut découvrir l'alignement des créatures qui se trouvent dans le bosquet en se concentrant un round (le druide et son sujet doivent rester dans le bosquet pendant ce round). Ce pouvoir, similaire au sort du même nom, peut être utilisé autant qu'on le souhaite. Les adorateurs de la nature non prêtres peuvent s'en servir après deux rounds de concentration (et deux tests de Sagesse réussis), mais ils ne peuvent le faire qu'une seule fois.

Dissimulation. Lorsque ce pouvoir est invoqué, tous les êtres vivants mobiles (donc pas les plantes ordinaires) qui se trouvent dans le bosquet deviennent *invisibles*, pour trois tours par niveau du druide ou jusqu'à ce qu'ils quittent le bosquet. Ce pouvoir, qui ne marche qu'une fois par jour, cesse de dissimuler quiconque passe à l'attaque.

Eaux vitales. Toutes les sources d'eau du bosquet ont des propriétés soignantes inhabituelles. Toute personne qui s'y baigne (maximum une fois par jour et par personne) reçoit les bienfaits combinés des sorts de *neutralisation du poison*, *guérison des maladies*, et *guérison des blessures graves*. L'eau perd toutes ses propriétés en dehors des limites du bosquet, de sorte qu'on ne peut pas s'en servir comme une potion de *soins*.

Étang de divination. On peut utiliser une étendue d'eau calme du bosquet, comme une mare ou un puits, pour pratiquer la divination. Une fois par jour, un druide peut ordonner à cette mare ou à ce puits de se comporter comme un bassin divinatoire, du niveau du druide.

Fruit magique. Dans le bosquet pousse un arbre dont les fruits ou les baies ont un effet magique lorsqu'on les mange. Au cours d'une année, 1d6 fruits y mûrissent, chacun avec un aspect différent pour qu'on les différencie des fruits ordinaires — des pommes d'or étincelantes, par exemple. Les effets de ces fruits sont équivalents à ceux des potions suivantes :

- *Philtre d'amour*
- *Philtre de faconde*
- *Potion de contrôle des animaux*
- *Potion de détection des trésors*
- *Potion d'héroïsme*
- *Potion de longévité*



Interdiction. Un druide peut invoquer le pouvoir d'interdiction (comme le sort) pour couvrir les limites du bosquet. Les effets peuvent être invoqués uniquement une fois par jour, et, une fois invoqués, durent une heure par niveau du druide.

Paix. Tous ceux qui pénètrent dans le bosquet voient d'étranges choses, comme des prédateurs qui jouent amicalement avec leurs proies. Ceux qui, à l'intérieur du bosquet, réussissent une attaque contre quelqu'un doivent tirer un jet de sauvegarde contre les baguettes. En cas d'échec, ce sont eux qui encaissent sur leur propre corps tous les dégâts qu'ils voulaient infliger. S'ils réussissent leur sauvegarde, ils n'encaissent que la moitié des dégâts.

Pouvoir tellurique. Lorsqu'un druide lance un sort des sphères végétale ou élémentaire (terre) au sein du bosquet, la durée, la zone d'effet et la portée du sort sont doublées.

Réincarnation. Si les cendres ou les restes d'un druide sont enterrés dans le bosquet sacré, le personnage se réincarne (comme avec le sort de prêtre). La nouvelle incarnation apparaît à moins de deux kilomètres du bosquet dans les 1d6 jours suivants.

Spécial. Le MD peut inventer un pouvoir associé à la branche ou au profil du premier intendant de ce bosquet sacré majeur.

Bosquets maudits et profanés

Certains bosquets sacrés présentent un aspect bien triste : leurs plantes ont été arrachées, leurs arbres réduits en cendres ou abattus, leurs sources d'eau souillées, ou leurs menhirs couchées et brisés. Peut-être leurs clairières ont-elles servi en d'autres temps d'autels à d'autres prêtres qui adoraient d'étranges dieux. Ces bosquets ont été profanés, ont perdu tous leurs pouvoirs jusqu'à ce que les druides les reconquièrent à nouveau (voir infra).

D'autres événements ont aussi pu se produire, encore plus terribles : un bosquet a pu être maudit. Par exemple :

- Quelque chose de terrible se produit à l'intérieur du bosquet : quelqu'un y lit un parchemin maudit, l'avatar d'un dieu l'a traversé, un druide y est mort de mort violente, ou tout autre événement tout aussi chargé.
- Le bosquet a été délibérément profané, mais n'a pas été détruit. Lorsque les plantes commencent à repousser, il est possible que le bosquet conserve certains vestiges pervertis de ses pouvoirs d'origine.
- Si le druide qui a sanctifié le bosquet dévie fortement de l'alignement neutre, abandonne l'Ordre ou suit la voie des druides déchus, la beauté et les pouvoirs du bosquet peuvent se flétrir — peut-être en guise d'avertissement pour le druide fourvoyé.

Pour déterminer quelle malédiction a atteint un bosquet sacré donné, le MD peut utiliser le tableau 5. Lorsqu'un druide découvre un bosquet maudit, il essaie presque toujours de trouver un moyen de lever la malédiction et à terme de sanctifier à nouveau les lieux. Voici certaines malédictions classiques :

Tableau 5 : Propriétés des bois maudits

d6	Propriété
1	Arbres affamés
2	Enchantement
3	Hantise
4	Saison perpétuelle
5	Sol empoisonné
6	Spécial

Arbres affamés. Les arbres de ce bosquet ont été éveillés par une immense faim de chair. Considérez les 2d8 arbres affamés de ce bosquet maudit comme des sylvaniens maléfiques. Camouflés en arbres ordinaires, ils attaquent soudainement tous ceux qui entrent dans le bosquet. Ils n'en franchissent jamais les limites, à moins d'être attaqués depuis l'extérieur du bosquet ; auquel cas ils en regagnent l'intérieur après avoir vaincu (et dévoré) leurs ennemis.

Enchantement. Cette malédiction peut toucher n'importe quel bosquet qui contient de l'eau ou des plantes à fruits, à baies ou à noix. Tous ceux qui mangent des fruits du bosquet ou qui boivent de son eau doivent se sauvegarder contre les sorts, faute de quoi ils succombent à l'enchantement : ils refusent alors de quitter le bosquet, en prétendant qu'ils doivent défendre ce magnifique endroit. Ils résisteront violemment si quelqu'un essaie de nuire au bosquet ou de les en emmener. Le charme est rompu dès qu'ils sortent du bosquet, ou il peut prendre fin exactement comme un sort de *charme*.





Hantise. La force vitale de ceux qui sont morts dans le bosquet ou à moins de deux kilomètres de ses limites est attirée dans un de ses arbres ou une de ses pierres levées. Le tronc des arbres ou la surface des pierres contiennent des images déformées des morts qui y sont emprisonnées. Tant qu'elles en sont captives, ces âmes ne peuvent pas être rappelées à la vie, ressuscitées ou réincarnées.

Pour se défendre, le bosquet peut conjurer n'importe lequel des esprits de ses prisonniers sous forme de fantômes ou de banshee (décrits dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX). Chaque conjuration prend deux rounds, mais il ne peut y avoir qu'un seul fantôme ou banshee en même temps. Si l'on sanctifie à nouveau le bosquet (comme décrit plus loin), la malédiction s'achève et les esprits prisonniers sont libérés, à nouveau libres d'être réincarnés, rappelés ou ressuscités. Lorsqu'on détruit le bosquet avant de le resanctifier, tous les esprits sont libérés sous forme de fantômes et de banshees maléfiques qui hantent la région à partir de ce jour.

Saison perpétuelle. Le bosquet, bloqué dans une saison perpétuelle, n'expérimente jamais le moindre changement climatique. Si un bosquet bloqué dans un hiver permanent n'est pas toujours très apprécié, un bosquet de printemps ou d'été continuel peut sembler être une bénédiction. Tandis que les tempêtes de neige font rage à l'extérieur, la journée est douce et ensoleillée dans un bosquet d'été perpétuel ; l'herbe y est toujours verte, les arbres toujours feuillus et les fleurs toujours écloses. Néanmoins, les druides considèrent un tel lieu persistant comme horriblement anti-naturel.

Sol empoisonné. Un terrible poison s'est répandu dans le sol du bosquet, mais il n'affecte pas les plantes. En revanche, tous ceux dont la peau entre en contact avec la végétation (herbe incluse) doivent se sauvegarder contre le poison, sinon ils perdent 1d6 points de dégâts. Les personnes qui mangent un fruit, etc. du bosquet doivent se sauvegarder contre le poison, faute de quoi elles meurent.



Reconquête des bosquets maudits ou profanés

Un druide dont le bosquet sacré se retrouve profané ou détruit doit faire un rituel de pénitence, et en plus trouver et châtier le ou les coupables. En cas d'échec, il perd tous ses pouvoirs conférés et l'accès majeur aux sphères de prêtres.

La première étape de la reconquête consiste à réparer tous les dégâts que le bosquet a pu subir : replanter d'autres arbres, restaurer les menhirs endommagés, etc. Ensuite, le druide doit officier une cérémonie pendant toute une journée sans interruption à l'intérieur du bosquet pour demander à la nature qu'elle renouvelle sa bénédiction.

Il y a d'autres difficultés à reconquérir un bosquet maudit. Une fois les étapes précédentes accomplies, le druide doit réussir une certaine tâche pour contrebalancer les forces à l'œuvre derrière la malédiction. C'est au MD de fixer la nature de cette tâche, mais il s'agit en général d'une quête périlleuse visant à "défaire" la malédiction de manière réelle ou symbolique, à punir ceux qui l'ont provoquée, ou à expier l'acte qui y a conduit. Une fois cette tâche accomplie, le druide doit retourner au bosquet pour y invoquer la nature et lancer un sort de *délivrance de la malédiction*.

Les pierres levées

Les pierres levées sont de grandes pierres taillées qui sont dressées sur le sol et atteignent une hauteur impressionnante. Dans certains cas, leur présence dans une forêt, sur une lande désolée ou au sommet d'une colline solitaire signifie systématiquement qu'un endroit est un bosquet sacré, même s'il lui manque d'autres beautés naturelles. Il se peut que ces pierres aient été érigées par des druides, ou qu'elles marquent un lieu sacré depuis bien avant l'arrivée des premiers druides dans la région — ce site était peut-être sacré aux yeux d'un peuple préhumain (les elfes par exemple), ou d'une tribu préhistorique.

Parfois on ne rencontre qu'une seule de ces pierres dressées, mais le plus souvent elles sont groupées sous diverses formes. Une pierre solitaire est appelée *menhir* — soit un bloc sculpté, soit un obélisque effilé, plus naturel. On appelle *dolmen* l'ensemble formé par un bloc de pierre couché en travers de deux autres blocs verticaux. Les menhirs et les dolmens sont souvent regroupés pour former une figure, en général un cercle ou un fer à cheval.

Chaque pierre pèse entre 5 et 25 tonnes, et mesure de 3 à 9 mètres de hauteur. Il faut parfois plusieurs décennies pour ériger un cercle, sauf si la construction se fait à l'aide d'une puissante magie terrestre ou de monstres appropriés (sylvaniens, élémentaux de terre, ou géants). Vu que les druides possèdent la magie nécessaire, ils érigent souvent ce genre de monuments dans leur bosquet sacré.

Les pierres levées peuvent être soit magiques, soit non magiques.

Les pierres levées non magiques

De nombreuses pierres levées n'ont aucun pouvoir magique inné, même si elles ont parfois été érigées par magie. Dans les bosquets "éveillés", ces pierres non magiques peuvent participer à la magie générale du bosquet. C'est au MD de déterminer la raison pour laquelle ces pierres ont été dressées, leur type et leur nombre.

Le marquage des limites. Ces pierres peuvent simplement servir à marquer les frontières du bosquet ; cette pratique est courante dans les cas où il n'est guère possible d'avoir un cercle d'arbres. Les druides des montagnes, en particulier, emploient les cercles de pierre à cet usage.

Un observatoire naturel. Les pierres peuvent servir d'observatoire astronomique primitif (comme pour Stonehenge), leurs positions marquant les éclipses, les équinoxes et les autres moments importants du calendrier solaire et lunaire dont les dates exactes sont cruciales pour des raisons religieuses et pour le respect du calendrier agricole. Il existe en général un cercle astronomique de pierres dans chaque grand domaine druidique. Il faut deux compétences pour créer un tel cercle : astrologie et ingénierie. Dans certains cas, ces cercles sont les vestiges abandonnés de druides venus de l'espace par le spelljamming, qui témoignent de leur passage (et prédisent leur retour, un jour ou l'autre).

Un monument. La vie de certains grands personnages historiques peut parfois mériter l'érection d'un grand mémorial mégalithique en leur honneur. Il arrive qu'un trésor ou qu'un corps soient enterrés sous le monument. Dans certains cas très



rares, bien que la pierre n'ait aucune magie, le corps qui gît en dessous reste dans un état de suspension magique — rappelez-vous le roi Arthur, attendant que Merlin vienne le réveiller.

Les pierres levées magiques

Les pierres magiques peuvent avoir été érigées pour les mêmes raisons que les pierres ordinaires. Les bosquets sacrés magiques mineurs qui contiennent des pierres levées ont 10% de chance d'en avoir une dotée de pouvoirs magiques. Cette chance passe à 20% dans les bosquet de cinq pierres ou plus, et 30% dans ceux qui en comptent plus de 25. Dans un bosquet majeur, les pierres levées ont trois fois plus de chances d'être magiques.

Une pierre levée peut devenir magique par son association à des rites druidiques, par une intervention divine, ou par le procédé normal de création des objets magiques druidiques. Si le MD décide qu'une pierre est magique, il peut choisir son pouvoir parmi ceux qui suivent ou le déterminer au hasard sur le tableau 6. Ajoutez +1 aux jets pour les pierres levées qui font partie d'un dolmen.

Tableau 6 : Les pouvoirs des pierres magiques

d4	Pouvoir
1	Entité pétrifiée
2	Gardien de pierre
3	Pierres apaisantes
4	Pierres parlantes
5	Porte dolmen

Entité pétrifiée. La pierre magique est en réalité un être colossal — souvent un géant ou un titan — qui a été si longtemps érodé et recouvert de mousse ou de lierre au fil des ans que sa forme humanoïde originelle n'est plus discernable. Elle irradie la magie, et peut retourner à la vie si on réussit un sort de *dissipation de la magie* ou de *transmutation de la pierre en chair*. Selon son alignement et la raison pour laquelle elle a été pétrifiée, la créature peut se sentir reconnaissante ou hostile envers son sauveur. Une entité pétrifiée est en général le fruit du travail d'un magicien/druide à classes jumelées.

Gardien de pierre. Une fois par jour, l'intendant du bosquet peut ordonner à la pierre de s'éveiller à la vie pour un tour par niveau du druide. La pierre animée combat comme un élémental de terre de 16 DV, mais si elle quitte le bosquet elle se retransforme en pierre normale et ne peut pas être animée de nouveau avant qu'on la ramène à l'intérieur du bosquet — une tâche herculéenne, vu qu'elle pèse plusieurs tonnes ! Si elle est blessée, la pierre magique récupère 1 point de vie par tour — au sein du bosquet seulement.

Pierres apaisantes. Les pierres levées exercent une influence apaisante sur la terre. Aucun sort de *séisme* ne peut fonctionner dans un rayon égal (en mètres, à partir du centre du cercle ou du groupe de pierres) au nombre de pierres du cercle divisé par trois. Comme aucun séisme et aucune éruption volcanique ne peuvent avoir lieu dans cet endroit, ces pierres apaisantes se rencontrent souvent à proximités de volcans ou de failles. Si on les enlevait, cela pourrait entraîner un désastre pour les forêts et les villes des environs !

Pierres parlantes. Un druide peut faire parler n'importe quelle pierre levée, comme avec le sort de *pierres commères*. On peut utiliser ce pouvoir aussi souvent qu'on le souhaite, mais les pierres ne parlent pas plus de trois rounds par jour. Les intendants se servent de ce pouvoir pour apprendre si des intrus ont pénétré dans le bosquet en leur absence ; lorsqu'un druide découvre un bosquet étrange, il peut grâce à ce pouvoir en apprendre davantage sur l'histoire du bosquet et de ses gardiens (s'il y en a).

Porte dolmen. Tous ceux qui passent sous le dolmen émergent dans n'importe quel autre bosquet sacré du monde qui possède également une porte dolmen, quelle que soit la distance. Ceux qui ont en tête une porte particulière y arrivent ; les autres arrivent à une autre porte au hasard. Toute personne ne peut voyager à travers une porte dolmen qu'une seule fois par jour ; il est impossible d'aller quelque part et de s'en retourner immédiatement.


ANNEXE A

Les druides de l'édition originelle de AD&D®

Ce qui suit est un condensé de la description des druides que l'on trouve dans les manuels de référence Manuel des Joueurs et Unearthed Arcana, de l'édition originelle de AD&D. Certaines de ces règles ne coïncident pas forcément avec les règles concernant les druides de la 2e édition de AD&D.

Le druide est une sous-classe du clerc ; c'est un prêtre de la nature neutre qui voit le bien et le mal, la loi et le chaos comme des forces nécessaires et vitales pour l'équilibre du monde. Les druides considèrent que les arbres (en particulier les frênes et les chênes) sont sacrés, vénèrent le(s) soleil(s) et la (les) lune(s), et ont pour fonction de protéger les forêts, les plantes sauvages, les récoltes et — dans une moindre mesure — les animaux et les humains fidèles à leur religion. Ils ne détruisent jamais un bois ou un champ cultivé, quelle que soit la situation (en revanche un druide peut essayer de transformer la *nature* d'un bois enchanté par un maléfice, par exemple, sans toutefois le détruire). De même, ils évitent de tuer des animaux sauvages ou domestiqués, sauf lorsque cela est nécessaire à leur survie ou à leur subsistance. Cependant, les druides risquent rarement leur vie pour empêcher que l'on endommage des bois ou des animaux — au lieu de quoi, ils préfèrent punir les actes, à leur façon, et au moment et à l'endroit de leur choix.

Pour devenir druide, un personnage doit avoir une Sagesse minimale de 12 et un Charisme d'au moins 15 ; si ces deux scores sont supérieurs à 15, ils ont droit à 10% de bonus sur l'expérience qu'ils gagnent. Seuls les PJ humains, les elfes, les demi-elfes et les petites-gens peuvent devenir druides, mais les petites-gens et certains types d'elfes sont soumis à des restrictions de niveau.

Les druides se battent et se sauvegardent comme les clercs, mais ont un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les attaques à base de feu et d'électricité. Ils ne peuvent porter qu'une armure de cuir, et uniquement un bouclier en bois. Leur choix en matière d'armes se limite au gourdin, à la dague, au marteau, au khopesh, au cimeterre, à la faux, à la faucille, à la fronde, à l'épieu et au bâton.

Un druide peut utiliser tous les objets magiques autorisés aux clercs, à l'exception des objets écrits (livres et parchemins), et des armures et armes qui sont interdits à leur classe.

Pouvoirs généraux

Tous les druides parlent leur propre langage secret. Lorsqu'ils atteignent le 3e niveau, et à chaque niveau suivant, les druides apprennent le langage d'une des créatures suivantes : centaure, dryade, elfe, gnome, dragon vert, géant des collines, homme-lézard, manticore, nixe, pixie, satyre, esprit follet, sylvanien.

Les druides reçoivent de nouveaux pouvoirs lorsqu'ils progressent de niveau.

Au 3e niveau :
- Identifie les espèces de plantes
- Identifie les espèces animales
- Identifie l'eau potable
- Traverse les zones de végétation épaisse sans laisser de traces et à sa vitesse de déplacement normale

Au 7e niveau (en plus des pouvoirs précédents) :
- Immunisé aux sorts de charme
- Peut se métamorphoser en oiseau, reptile et mammifère, une fois par jour pour chaque forme

Les druides de haut niveau

Le nombre de druides de niveau supérieur à 11 est limité dans un pays donné (voir tableau 7).

Les druides. Il ne peut y avoir que neuf druides de niveau 12 dans un même pays ; lorsqu'un druide atteint suffisamment d'expérience pour passer au 12e niveau, il n'y parvient que s'il y a moins de neuf druides de 12e niveau dans ce pays à l'heure actuelle. Le personnage peut aussi parvenir à ce niveau en triomphant de l'un des neuf druides du pays en combat magique ou au corps à corps. Les perdants qui survivent perdent suffisamment de points d'expérience pour se retrouver tout au début du niveau précédent (11e).

Les archidruides et le Grand Druide. La même procédure s'applique lorsqu'un druide de 12e niveau a gagné assez d'expérience pour devenir archidruide, et lorsqu'un archidruide veut atteindre le niveau de Grand Druide. Il n'y a que trois postes d'archidruide et un seul de Grand Druide dans un même pays.

Le Haut Druide. Seul, au-dessus des Grands Druides, se trouve le Haut Druide, le chef suprême



Points d'expérience	Niveau d'expérience.	PV cumulés	Nb/pays	Titre du niveau
0-2.000	1	1	indifférent	Aspirant
2.001-4.000	2	2	indifférent	Ovate
4.001-7.500	3	3	indifférent	Initié du 1er cercle
7.501-12.500	4	4	indifférent	Initié du 2e cercle
12.501-20.000	5	5	indifférent	Initié du 3e cercle
20.001-35.000	6	6	indifférent	Initié du 4e cercle
35.001-60.000	7	7	indifférent	Initié du 5e cercle
60.001-90.000	8	8	indifférent	Initié du 6e cercle
90.001-125.000	9	9	indifférent	Initié du 7e cercle
125.001-200.000	10	10	indifférent	Initié du 8e cercle
200.001-300.000	11	11	indifférent	Initié du 9e cercle
300.001-750.000	12	12	9	Druide
750.001-1.500.000	13	13	3	Archidruide
1.500.001-3.000.000	14	14	1	Grand Druide
3.000.000-3.500.000	15	15	*	Le Haut Druide

Tableau 7 : Les points d'expérience du druide originel

* Il n'y a qu'un seul Haut Druide qui gouverne tous les pays du monde entier

de tous les druides du monde. Outre sa connaissance de six sorts de chaque niveau, le Haut Druide a le pouvoir de lancer six niveaux de sorts supplémentaires (sous la forme qu'il désire, tant que le total des niveaux est égal à six : un sort de 6e niveau, six du 1er niveau, un du 4e et un du 2e, etc.).

Les hiérophantes. Le Haut Druide a une fonction essentiellement politique, et la plupart des aventuriers finissent tôt ou tard par s'en lasser. Une fois qu'il a gagné 500.000 points d'expérience en tant que Haut Druide, le personnage peut faire de n'importe quel Grand Druide de 1.500.001 points d'expérience ou plus son successeur. L'ancien Haut Druide atteint alors le 16e niveau d'expérience, et devient un hiérophante.

En tant que hiérophante, le druide renonce aux six niveaux de sort supplémentaires dont il jouissait étant Haut Druide, et, de plus, perd tous ses points d'expérience sauf 1 (tout en restant au 16e niveau). Il recommence alors à compter ses points d'expérience et à progresser selon le tableau 8 (p. 121).

Serviteurs. Tous les druides de niveau 12 et plus ont un entourage de druides de niveau inférieur qui leur sont dévoués. Le moins expérimenté des druides de niveau 12 a à son service trois aspirants de 1er niveau, le second à trois ovates de niveau 2, et ainsi de suite. Le plus expérimenté a trois initiés du 7e cercle comme serviteurs. Les archidruides ont toujours trois initiés du 8e cercle (de 10e niveau) à leur service, tandis que trois initiés du 9e cercle (de niveau 11) servent le Grand Druide.

Le Haut Druide est servi par neuf druides qui n'ont aucun lien avec un pays particulier. Tout personnage ayant au moins le rang de druide peut se présenter devant le Haut Druide et lui proposer ses services. Trois de ces serviteurs, des archidruides, parcourent le monde en servant au Haut Druide d'agents personnels et de messagers. Chacun possède quatre niveaux de sorts supplémentaires, comme il a été expliqué précédemment.

Pouvoirs des hiérophantes

Les hiérophantes ne reçoivent aucun sort supplémentaires (contrairement au Haut Druide et à ses serviteurs), en revanche ils cumulent de nouveaux pouvoirs, similaires à des sorts, au fur et à mesure de leur progression.

Au 16e niveau :

- Immunité contre tous les poisons des animaux



TABLEAU 8 : Points d'expérience des hiérophantes originels

Points d'expérience	Niveau d'expérience.	PV cumulés	Titre du niveau
1-500.000	16	15 +1	Druide hiérophante
500.001-1.000.000	17	15 +2	Initié hiérophante
1.000.001-1.500.000	18	15 +3	Adepte hiérophante
1.500.001-2.000.000	19	15 +4	Maître hiérophante
2.000.001-2.500.000	20	15 +5	Hiérophante éclairé
2.500.001-3.000.000	21	15 +3	Hiérophante mystique
3.000.001-3.500.000	22	15 +7	Hiérophante d'arcane
3.500.001 et plus	23	15 +8	Hiérophante de la cabale

et des plantes naturels, y compris ceux des monstres, mais pas les poisons minéraux ou gazeux.

• Bénédiction de longévité extraordinaire, égale au niveau d'expérience multiplié par 10 ans. Ainsi, un druide de niveau 16 vit 160 ans de plus.

• Conservation d'une santé éclatante (de jeunesse) quel que soit l'âge du druide.

• Peut modifier son apparence à volonté en un dixième de round. Le hiérophante peut altérer ses traits de visage et de corps de manière à leur donner ceux de n'importe quel humain ou humanoïde, changer leur taille et leur poids de 50% maximum, et prendre n'importe quel âge apparent, de celui d'un enfant à celui d'un vieillard. Ce pouvoir non magique ne peut pas être décelé, sauf à l'aide d'une *vision véritable* ou autre magie du même ordre.

Au 17e niveau :

• Peut hiberner pendant 10 années multiplié par son niveau d'expérience. Par exemple, un druide de 17e niveau peut hiberner 170 ans en état d'animation suspendu (sans prendre la moindre ride).

• Peut pénétrer sur le Plan Élémentaire de la Terre.

• Peut conjurer un élémental d'eau.

Au 18e niveau :

• Peut pénétrer sur le Plan Élémentaire du Feu.

• Peut conjurer un élémental d'air.

Au 19e niveau :

• Peut pénétrer sur le Plan Élémentaire de l'Eau.

• Peut conjurer un para-élémental de magma/de fumée.

Au 20e niveau :

• Peut pénétrer sur le Plan Élémentaire de l'Air.

• Peut conjurer un para-élémental de glace/de vase.

Au 21e niveau :

• Peut pénétrer sur les Plans Para-Élémentaires.

Au 22e niveau :

• Peut pénétrer sur le Plan de l'Ombre.

Au 23e niveau :

• Peut pénétrer sur n'importe lequel des Plans Intérieurs.

• Peut parcourir les lignes de probabilités du Plan Intérieur (la 7e dimension).

• Peut pénétrer sur le Plan de l'Opposition Concordante (l'Outreterre).

Passage sur d'autres plans d'existence. Il faut au druide un round pour passer dans un autre plan (ou revenir au Plan Primaire), à la suite de quoi il peut y rester aussi longtemps qu'il le désire. Ce pouvoir de passer sur d'autres plans lui donne aussi celui d'y survivre. Ainsi, un druide qui arrive sur le Plan Élémentaire de l'Eau ne s'y noiera pas au cours de son passage, celui qui se rend sur le Plan Élémentaire du Feu n'y sera pas carbonisé, etc.

Conjuration d'élémentaux. Ce pouvoir fonctionne identiquement à un sort de *conjuration d'élémental de feu*, mais il faut tirer un d100 lorsque le druide essaie sa conjuration. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau d'expérience du personnage, il peut choisir la créature élémentaire qu'il a conjurée directement sur le tableau 9. Sinon, cette créature doit être déterminée au hasard sur le même tableau.



Tableau 9 : Conjuration d'élémentaux

De feu :	
01-85	Élémental de feu de 16 DV
86-94	1d3 +1 salamandres
95-98	Efrit
99-00	Élémental de feu de 24 DV
De terre :	
01-85	Élémental de terre de 16 DV
86-94	1d3 +1 xorns
95-98	Dao
99-00	Élémental de terre de 24 DV
D'eau :	
01-85	Élémental d'eau de 16 DV
86-94	1d6 +6 tritons (de niveau 5 à 8) montés sur des hippocampes
95-98	Marid
99-00	Élémental d'eau de 24 DV
D'air :	
01-85	Élémental d'air de 16 DV
86-94	1d3 +1 chasseurs invisibles
95-98	Djinn
99-00	Élémental d'air de 24 DV
Para-élémentaux (tous) :	
01-85	Para-élémental de 16 DV
86-95	Spécial *
96-00	Para-élémental de 24 DV

* Spécial : choisissez 1d4 +4 enfants de lave, 1d4 +4 loups des glaces, 1d4 +20 créatures de boue, 1d4 +20 rats vaporeux, ou d'autres créatures semblables associées au para-élément particulier.

Lorsqu'une seule créature est conjurée, elle a autant de points de vie supplémentaires ajoutés à son total que le druide a de niveaux ; ce score ne peut toutefois pas être supérieur à son nombre maximal de points de vie.

Toutes les créatures conjurées servent le hiérophante avec dévouement et obéissance, quels que soient leur alignement et leur tempérament.

Les sorts druidiques

Les druides utilisent du gui en guise de symbole religieux pour lancer des sorts, bien que les feuilles de houx et de chêne puissent aussi servir, avec des effets moindres.

Tous les sorts druidiques nécessitant un élément matériel sont décrits en supposant que le lanceur du sort utilise du gui supérieur. Les druides doivent chercher leur gui eux-mêmes au solstice d'été, le cueillir avec une faucille d'or ou d'argent, et le recueillir dans un bol d'or sans qu'il touche le sol. Toute autre manière dont le druide recueillerait lui-même son gui donne du gui inférieur. Le gui emprunté est un gui qui a été cueilli par une autre personne que le druide qui lance le sort.

Si un druide n'emploie pas du gui supérieur, l'efficacité de ses sorts est diminuée de la façon suivante :

- Gui inférieur : 75% de la durée normale*
- Gui emprunté : 75% de la portée*, 50% de la durée**
- Houx : 75% de la portée*, 50% de la durée**, 75% de la zone d'effet*
- Feuilles de chêne : 50% de la portée**, 50% de la durée**, 50% de la zone d'effet**

* Ou bonus de +1 au jet de sauvegarde si cette catégorie n'est pas applicable.

** Ou bonus de +2 au jet de sauvegarde si cette catégorie n'est pas applicable.



TABLEAU 10 : Les sorts druidiques en fonction de la classe et du niveau							
Niveau				Niveau de sort			
du druide	1	2	3	4	5	6	7
1	2	—	—	—	—	—	—
2	2	1	—	—	—	—	—
3	3	2	1	—	—	—	—
4	4	2	2	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—
6	4	3	2	1	—	—	—
7	4	4	3	1	—	—	—
8	4	4	3	2	—	—	—
9	5	4	3	2	1	—	—
10	5	4	3	3	2	—	—
11	5	5	3	3	2	1	—
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3
15 +	6	6	6	6	6	6	6

Sorts de 1er niveau : *amitié avec les animaux, cérémonie, détection de l'équilibre, détection de la magie, détection des collets et des fosses, détection du poison, enchevêtrement, gourdin magique, invisibilité aux animaux, langage des animaux, localisation d'animaux, lueur féerique, passage sans trace, précipitation, prédiction du temps, purification de l'eau*

Sorts de 2e niveau : *baie magique, bassin divinatoire, charme personnes ou mammifères, création d'eau, croc-en-jambe, distorsion du bois, flammes, lame enflammée, localisation de plantes, métal brûlant, mort simulée, obscurcissement, peau d'écorce, piège de feu, ralentissement du poison, soins des blessures légères*

Sorts de 3e niveau : *appel de la foudre, arbre, clair d'étoiles, collet, conjuration d'insectes, connaissance des alignements, croissance d'épines, croissance végétale, façonnage de la pierre, guérison des maladies, immobilisation des animaux, neutralisation du poison, nuage explosif, protection contre le feu, pyrotechnie, respiration aquatique*

Sorts de 4e niveau : *appel de créatures des bois, contrôle de la température sur 3 m, convocation d'animaux I, dissipation de la magie, forêt hallucinatoire, immobilisation des plantes, langage des plantes, porte végétale, production de feu, protection contre la foudre, répulsion des insectes, soins des blessures graves*

Sorts de 5e niveau : *bâtons en serpents, communion avec la nature, contrôle des vents, convocation d'animaux II, croissance animale, fléau d'insectes, mur de feu, passe-plantes, pierres acérées, protection antiplantes, rayon de lune, transmutation de la pierre en boue*

Sorts de 6e niveau : *chêne animé, conjuration d'un élémental de feu, convocation d'animaux II, convocation du climat, coquille anti-animaux, débilité mentale, mur d'épines, répulsion du bois, semences de feu, soins des blessures critiques, transmutation d'eau en poussière, transport par les plantes*

Sorts de 7e niveau : *animation de la pierre, bâton sylvanien, char de Sustarre, confusion, conjuration d'un élémental de terre, contrôle climatique, doigt de mort, fatalité rampante, rayon de soleil, réincarnation, tempête de feu, transmutation du métal en bois*

ANNEXE

B Bibliographie

Bien des œuvres fantastiques modernes nous présentent des personnages de druides ou proches des druides qui préservent et protègent la nature grâce à leur magie. Voici quelques-unes des meilleures, mais vous trouverez bien d'autres romans d'inspiration arthurienne (Merlin était un druide !) ou celtique en librairie ou en bibliothèque.

Romans et séries

Les Dames du lac et *les Brumes d'Avalon*, Marion Zimmer Bradley. L'histoire du roi Arthur, de Merlin et de Morgane contée du point de vue de Morgane. Superbement écrit.

La pierre de rêve, C.J. Cherryh. Arafel, la dernière des Sidhe et l'immortelle protectrice des forêts, ferait un excellent modèle pour un druide protecteur excentrique. Suite : * *The Tree of Swords and Jewels*.

* *Moonheart*, Charles de Lint. Ce roman a un cadre moderne, mais ses irrésistibles récits de bardes, druides, chamans, et de la rencontre entre la magie celte et amérindienne, peuvent inspirer n'importe quelle campagne — tout comme la plupart des autres romans de Lint (en particulier *Greenmantle*).

Les chroniques de Thomas l'incrédule, Steven R. Donaldson. Un exilé de notre monde se retrouve impliqué malgré lui dans un conflit afin de sauver du mal le Pays Magique. Les forces ralliées pour protéger le Pays ont des conceptions que l'on peut utiliser dans une campagne druidique. On peut également s'inspirer du thème de la protection du monde contre la corruption du mal.

* *Moon of Gomrath*, Alan Garner. Ce récit, à propos du retour d'une "magie primitive" en Angleterre, contient des enchantements intéressants.

La Forêt des mythimages, Robert Holdstock. Ce livre riche en puissantes images, couronné de nombreux prix, touche à la magie druidique et aux antiques mystères des forêts britanniques. La forêt des mythimages est l'archétype de la forêt originelle ; les mythimages eux-mêmes feraient une excellente rencontre surprise — et une bonne alternative aux avatars. Suite : *L'Antique parage interdit* et *En territoire inconnu*.

* *Druid*, Morgan Llywelyn. Ce roman est vraiment une très bonne histoire fantastico-historique.

* *Nausicaa and the Valley of the Wind*, Hayao Miyazaki. Nausicaa, l'héroïne de cette excellente BD (et film) de science-fiction, ressemble à un druide gris ayant le profil d'essaimeur.

* Trilogies de *Moonshae* et de *Druidhome*, Douglas Nile. Ces six livres sont centrés sur un druide qui vénère la Terre-Mère dans le cadre des Royaumes Oubliés.

* *The Forest of Forever*, Thomas Burnett Swann. C'est un des nombreux romans de Swann autour des peuples sylvestres, dryades et autres, qui se déroule dans un cadre antique.

Le Seigneur des anneaux, J.R.R. Tolkien. Les rencontres avec la Vieille Forêt, Tom Bombadil, Radagast et Sylvebarbe sont autant d'idées utilisables dans une campagne druidique. Certains pensent que Gandalf est beaucoup plus proche du druide que du magicien.

* Trilogie des *Seedbearers*, Peter Valentine. Cette série imagine une migration druidique vers la Grande-Bretagne suite à la submersion de l'Atlantide. L'action continue jusqu'à la destruction des druides par les Romains.

Suppléments de jeu

* *Halls of the High King* (FA1), Ed Greenwood. Cette aventure des Royaumes Oubliés contient des informations sur les bois druidiques des Royaumes, en particulier concernant leurs si étranges "puits lunaires".

* *Celts Campaign Sourcebook* (HR3), Graeme Davis. Ce livre donne des précisions de règles sur la façon d'intégrer les druides celtes si différents de Grande-Bretagne, de Gaule et d'Irlande dans un jeu de AD&D fantastico-historique. Il contient une bibliographie très utile sur les druides historiques.

* Ces ouvrages ne sont pour l'heure pas disponibles en français.

Personnage ____________________

Druide

Alignement ____________________ Race ____________

Classe ____________________ Niveau ____________

Nom du joueur ____________________ Branche ____________ Modèle de personalité ____________

Sexe _____ Âge _________ Taille _________ Profil ____________

Poids _____ Cheveux _______ Yeux _________

Apparence ____

Caractéristiques

	FOR	Prob. toucher	Ajust. dégâts	Poids autorisé	Charge max.	Ouv. portes	Bar. & Herses
	DEX	Ajust. réflexes	Ajust. projectiles	Ajust. défensif			
	CON	Ajust. PV	Choc métab.	Survie à la résur.	Sauveg. poison	Régénération	
	INT	Nb. langages	Niveau sorts	Appr. sorts	Sorts/ niveau	Immunté aux sorts	
	SAG	Ajust. contre la magie	Sorts en plus	Échec sorts	Immunté aux sorts		
	CHA	Nb. max compagnons	Loyauté inspirée	Ajust. réaction			

Déplacement

Vitesse de base		
Léger	( )	
Modéré	( )	
Important	( )	
Critique	( )	
Trot	(×2)	
Course	(×3)	
Course	(×4)	
Course	(×5)	

Jets de sauvegarde

Ajustement		Sauvegarde
	Paralysie, Poison	
	Bâton, sceptre et baguette	
	Petrification, métamorphose	
	Souffle	
	Sorts	

ARMURE

CA

CA ajustée **Type d'armure (pièces)**

Surpris _________ _________________

Sans bouclier _____ _________________

Par derrière _____ _________________

Défenses ________________________________

Points de vie | **Blessures**

Combat

Arme	Nb. att.	Ajust. attaque/dégâts	THAC0	Dégâts (PM/G)	Portée	Poids	Taille	Type	Vitesse
				/					
				/					
				/					
				/					
				/					

Attaques spéciales ________________________________

Munition ____________________ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Pouvoirs conférés

Compétences/Talents/Langages

(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)
(/) (/)

Sphères ____________

Accès mineur ____________

Accès majeur ____________

Bénéfices et limitations du profil ________________________________

Équipement

Objet	Emplacement	Poids	Objet	Emplacement	Poids	Objet	Emplacement	Poids

Vivre

Eau/Vin

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Rations

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Nourriture

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Expérience

Trésor

Pièces

Gemmes

Autres objets de valeur

Divers

(Objets magiques, mots-clé, cartes, etc.)

Sphères____________________

Compagnons d'armes/animaux

Feuille de profil de druide

Classe de personnage : ______________________________

Campagne : ______________________________

Joueur : ______________________________

Maître de Donjon : ______________________________

GÉNÉRALITÉS

Branches non autorisées : ______________________________

Rôle : ______________________________

COMPÉTENCES MARTIALES

Requises : ______________________________

Recommandées : ______________________________

COMPÉTENCES DIVERSES

Compétences en bonus : ______________________________

Compétences requises : ______________________________

Recommandées, générales : ______________________________

Recommandées, guerrier : ______________________________

Recommandées, prêtre : ______________________________

Recommandées, magicien : ______________________________

Recommandées, roublard : ______________________________

Interdites : ______________________________

ÉQUIPEMENT: ______________________________

BÉNÉFICES SPÉCIAUX : ______________________________

LIMITATIONS SPÉCIALES : ______________________________

OPTIONS DE RICHESSE : ______________________________



Manuel des Joueurs — Supplément de règles

Le Manuel Complet du

Druide

Les druides aiment les forêts, c'est vrai — mais les steppes arctiques, les jungles tropicales, les vastes savanes et les grottes tapissées de champignons des Profondeurs sont également chères à leur cœur. Ce supplément de 128 pages approfondit le cadre de vie des druides dans AD&D®, en décrivant leurs différents habitats, leurs profils de personnage, leurs multiples personnalités, de nouveaux sorts et objets magiques, leur connaissance des plantes, et d'innombrables détails sur la société druidique, les bois sacrés, et les ambitions des druides de haut niveau. Tout cela se trouve dans ce précieux manuel — ne partez pas dans les bois sans lui !



U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http : //www.tsrinc.com

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15